ATARI magazin

4 Juli/August'95
5. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Bericht MagicMac

* NEU * NEU *
WASEO Labouratorium

Bericht: DeeJay 800XL-Floppyemulator für ST



News für den Atari
Special Forces
Hans Kloss
Adax
Oldie Ecke
Tips & Tricks
Formelberechnung
Computer als Hellseher
Workshops
Turbo-Basic
Programmiersprachen
Leitfaden VII
Quick: Mäusediagramme

Lehrreich: Spiele programmieren

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselndem Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

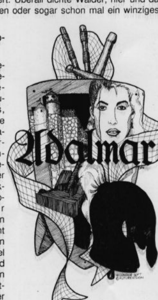
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

wie gewohnt erhalten Sie heute das neue ATARI magazin in gedruckter Form. Dies bedeutet, daß sich bis jetzt noch nichts an der Erscheinungsweise ändern wird. Die Verlängerung für das 2. Halbjahr ist fast abgeschlossen. Einige Nachzügler werden wie jedesmal noch etwas später dazukommen. Diese miteingerechnet kommen wir ungefähr auf einen 10 prozentigen Mitgliederverlust, im Vergleich waren es meistens 15- bis 20 Prozent. Es läßt sich eben nicht vermeiden, daß einige USER ihr Hobby aus den verschiedensten Gründen (z.B. Computer verschenkt, defekt, keine Zeit mehr usw.) aufgeben.

Vielleicht ist es ja möglich einige neue Kunden für das ATARI magazin zu gewinnen. Dabei können auch Sie uns behilflich sein. Sprechen Sie alle User, die Ihnen bekannt sind und das ATARI magazin noch nicht abonniert haben, persönlich an.

Langfristig müssen wir uns aber Gedanken machen, ob das ATARI magazin auf Diskette erscheinen soll. Schreiben Sie uns einfach einmal Ihre Meinung dazu. Wir könnten bei der Herstellung Kosten einsparen. Die Portokosten kann man leider kaum senken. Die Post AG hat, clever wie sie einmal ist, keine Gewichtsklasse zwischen 50 gr und 500 gr eingeführt. Da bleibt nicht viel Spielraum, denn 50 gr sind schnell erreicht.

Über die vielen Zusendungen (Kleinanzeigen, Leserbriefe usw.) war ich sehr erfreut. Gerade die Verlängerung nehmen viele User zum Anlaß auch aktiv am ATARI magazin mitzumachen. Ich würde mir wünschen, daß diese Aktivitäten auch wenn gerade keine Verlängerung ansteht, anhalten würden. Nützen Sie das ATARI magazin zum Informations- und Erfahrungsaustausch.

Sommeraktion: Gültig bis zum 10. Juli

Wie Sie wissen, freuen wir uns immer über Bestellungen. Um die kommenden, vielleicht wieder so heiß werdenden Sommermonate (finanziel) heil zu überstehen, starten wir eine unvergleichbare Sommeraktion. Sie erhalten einen Gutschein der besonderen Art. Alle Informationen dazu erfahren Sie auf dem beigelegten Gutschein.

Zum Schluß wünsche ich Ihnen noch viel Vergnügen am neuen ATARI magazin und verbleibe

mit freundlichen Grüßen Ihr

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Sie machen Sommerurlaub? Wir würden uns über Ansichtskarten freuen!

INHALT

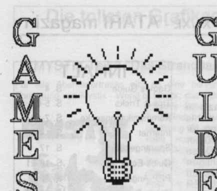
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 1. August

Beachten Sie bitte die Seiten

17 (Sparangebote)

43 (Raus-Raus-Aktion)

48 (Syzygy + PD-MAGazin)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Leute,

wieder einmal möchte ich Euch mit ein paar kleinen Tips das Leben im Computerspiel leichter machen.

Universal Hero

Wenn Ihr bei der Diskversion mit einem Diskmonitor folgende Bytefolgen ändert, ist die ID-Abfrage auf Tastendruck ausgeschaltet:

1) $85 $D5 $E6 $DD $D0 $D1

2) $B1 $C8 $D9 $97 $3F $D0

Ihr müßt in beiden Zeilen das Byte ``D0" in $F0 umändern!

Nun noch ein paar Schummelpokes für den Turbofreezer XL:

Arax

$9B9D:xx Schild (0-19)

$9B43:00 unendl. Schild

Rubberball

$B08F:xx Bälle (0-99)

Herbert 2

$5086:xx Enten Player 1

$5087:xx Enten Player 2

Ataroid

$5483:xx Leben (01-09)

$5482:xx Level (01-09)

$5481:xx Screen(01-09)

So, das war's dann auch schon wieder! Beim nächsten mal gibt's ein paar Tips zu Zorro!

Sascha Röber

Tank Commander

$C7 Lives

Tiger Attack

$3992 Lives

$3985 Bombs

TacTic

$6b Lives

$69, $6a Time

$cb, $d2 Level

Codes: Mentos, Mazena, Level up

Thrust

$703 Lives

Tarzan

$6ba

Frederik Holst

Troglodyte

$8c9f Lives

Lösungsweg des Adventures

BOND STREET Nr. 13

(vom ABBUG-Magazin #3, Seite 2)

GEHE TREPPE, HILFE, HABEN, BENUTZE SCHLUESSEL, GEHE TUER, N, NEHME PUDERDOSE, SCHAUE BETT, GEHE BETT, S, O, OEFFNE KUEHLSCHRANK, SCHAUE KUEHLSCHRANK, OEFFNE SCHRANK, SCHAUE SCHRANK, NEHME WHISKEY, SCHLIESSE SCHRANK, W, GEHE TREPPE, OB, U, O, NEHME HANDTUCH, BENUTZE KNOPF, W, U, W, NEHME BUCH, LESE BUCH, SCHAUE KAMIN, GEHE KAMIN, SCHAUE WAND, SCHAUE LOCH ---> ENDE

Will man, wie die Aufgabe lautet, möglichst schnell feststellen, ob der gestohlene Mikrofilm im Haus versteckt wurde, ergibt sich folgender Lösungsweg:

GEHE TREPPE, BENUTZE SCHLUESSEL, GEHE TUER, GEHE TREPPE, O, BENUTZE KNOPF, W, U, W, GEHE KAMIN, SCHAUE LOCH ---> ENDE

Viel Spaß beim Spiel wünscht

Gerd Glaß

Selbsterweiternde Programme

Ein besonderer Vorteil eines Programms kann seine Erweiterbarkeit sein. Dies ist schnell ersichtlich, wenn man sich auf dem PC-Markt die Textverarbeitungen, Tabellenkalkulationen usw. ansieht, die heute häufig mit einer sehr komplexen Macrosprache ausgestattet sind. Der Sinn einer Macrosprache ist es, Funktionen zu vereinfachen oder aber auch neue Funktionen zu erschaffen.

In einem kleinen Rahmen ist dies selbstverständlich auch mit dem kleinen ATARI machbar. In unserem Beispiellisting gibt der User eine zu berechnende Formel ein, die das Programm sich dann selbst einverleibt und ausführt. Zuerst das Listing:

Formelberechnung

```
0 CLS : DIM FORMEL$(40)
10 PRINT "Formelberechnung"
20 PRINT : INPUT "Bitte geben Sie eine
zu berechnende Formel ein:";FORMEL$
30 POKE 559,0
40 CLS : PRINT
50 PRINT "1000 ";FORMEL$
60 PRINT
70 PRINT "POKE 842,12"
80 POSITION 0,0
90 POKE 842,15
100 POKE 559,34
110 CLS
120 INPUT "Bitte geben Sie einen X-Wert
ein, fuer den die Formel berechnet werd
en soll:";X
130 GOSUB 1000
140 PRINT "Die Loesung lautet: ";Y
150 END
1010 RETURN
```

Wenn Sie dieses Programm starten, wird von Ihnen die Eingabe einer Formel mit der Lösungsvariablen Y und dem Parameter X erwartet. Beispielsweise: Y=X^2 oder Y=2*X+SQR(X).

Danach wird der Bildschirm abgeschaltet und gelöscht. Die Zeile 1000 wird generiert, indem die Zahl ``1000" und dahinter die eingegebe Formel auf den Bildschirm geschrieben werden. Danach wird der Cursor auf Position 0,0 gesetzt und das eigentliche Spiel beginnt. Mittels 842,15 wird das Lesen vom Bildschirm aktiviert. Dies entspricht dem Druck der Returntaste. Das ganze geht so lange weiter, bis irgendwo auf dem Bildschirm das Lesen wieder abgeschaltet wird. Deswegen haben wir vorher noch zwei Zeilen unter der Formel den Auflösebefehl mit 842,12 geschrieben.

Danach wird der Bildschirm wieder gelöscht und angeschaltet. Nun verlangt das Programm den X-Wert auf den die Formel angewandt werden soll. Es wird nun zu der neu geschaffenen Zeile 1000 gesprungen, die dann mit einem RETURN beendet wird. Das Ergebnis wird dann angezeigt.

Wichtig ist dabei, daß die Eingabe der Formel in ATARI-(TURBO-)BASIC-Syntax geschieht. Sollte sich hierbei ein Fehler einschleichen, bricht das Programm mit einem ERROR ab. Sie sehen also, daß sich somit eine effektvolle Anwenderschnittstelle in Ihre Programme einbauen läßt.

Frederik Holst

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 290	Megablast!	DM 7,-
PD 291	Mega Musix 1+2	DM 7,-
PD 292	Cass-To-Disk	DM 7,-
PD 293	Ballermann 2	DM 7,-
PD 294	Wheel of Fortune/Big Foot	DM 7,-
PD 295	Basic Hits 1	DM 7,-

PD's - Sparangebote Seite 17

-» BASIC-Kurs «-

Heute muß ich Euch leider eine traurige Mitteilung machen. Ich schaffe es aus zeitlichen Gründen z.Zt. nicht mehr den Basic-Kurs vorzubereiten, da ich z.Zt. einen OS/2 Kursus gebe und an der Arbeit bin, das OS/2 umzusetzten, damit es auch auf dem ATARI XL/XE verfügbar wird.

Ich kann schon jetzt sagen, daß auch unser kleiner XL/XE bei Themen wie z.B. Multitasking (mehrere Aktionen gleichzeitig arbeiten lassen), Drag&Drop, Plug&Play mitreden kann. Des weiteren wird es dann auch endlich möglich sein Festplatten auf ganze 500MB zu partitionieren, ein CD-ROM Laufwerk anzuschließen .... Aber mehr möchte ich noch nicht verraten. Nur soviel, daß es (wenn die Entwicklung so schnell weitergeht wie jetzt) es wohl schon im Juni 1996 verfügbar ist.

Aber als kleinen Bonus für alle die, die fleißig abgetippt und den Kurs verfolgt haben, habe ich noch ein kleines Listing mitgebracht. Für alle tippwütigen User ist dieses Listing bestimmt was und für alle die, die nur mal das Programm Testen wollen kann ich nur sagen, meldet Euch mal in der TIP-BBS (s. Kommunikationsecke). Dort

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

liegt das abgetippte Listing zum kostenlosen Download bereit.

Mit diesem kleinen Listing läßt sich der Zeichensatz des ATARI's umprogrammieren. D.h., Sie können damit auch eigene Fonts programmieren.

Viel Spaß wünscht Kay Hallies

ZEICHENSATZ

```
10 DIM ZEICHENSATZ(5)
2Ø DATA 48,16,56,124,186,72,132,13Ø
3Ø DATA 48,16,56,56,12Ø,172,72,68
4Ø DATA 48,16,56,56,12Ø,4Ø,4Ø,16
5Ø DATA 48,16,56,124,186,56,16,4Ø
6Ø DATA 48,16,56,56,124,56,72,72
65 GRAPHICS Ø
7Ø SETCOLOR 2,12,8
8Ø SETCOLOR 1,Ø,Ø
9Ø FOR H=1 TO 5
1ØØ ZEICHENSATZ(H)=(PEEK(742)-H*4)*256
11Ø FOR I=ZEICHENSATZ(H) TO'ZEICHENSAT
Z(H)+7
12Ø READ X
13Ø POKE I,X
14Ø NEXT I
15Ø NEXT H
16Ø POSITION Ø,Ø
17Ø LIST
18Ø FOR I=1 TO 5
19Ø POKE 756,INT(ZEICHENSATZ(I)/256)
2ØØ IF I=2 THEN GOSUB 9ØØØ
21Ø FOR ZEIT=1 TO 15:NEXT ZEIT
22Ø NEXT I
23Ø GOTO 18Ø
9ØØØ FOR Q=Ø TO 3
9Ø1Ø SOUND Q,255,Ø,4
9Ø2Ø NEXT Q
9Ø3Ø FOR Q=Ø TO 3
9Ø4Ø SOUND Ø,Ø,Ø,Ø
9Ø5Ø NEXT Q
9Ø6Ø RETURN
```

Beispiel für das 1. Zeichen

Bitmuster	Dezimal
00110000	48
00010000	16
00111000	56
01111100	124
10111010	186
01001000	72
10000100	132
10000010	130

Der Computer als Hellseher

Das folgende Programm vermittelt dem Computer Eigenschaften, die auf den ersten Blick verblüffend wirken und nur mit hellseherisch bezeichnet werden können. Der Computer ist in der Lage, eine Reihe von Zahlen auszugeben, unter denen sich mit Sicherheit das Lebensalter desjenigen befindet, der die vom Computer gestellten Fragen beantwortet.

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Jörg Reichardt

HELLSEHER

```
1Ø REM Der Computer als Hellseher
15 DIM J$(2),Z$(2Ø)
2Ø REM er erraet Ihr Lebensalter
3Ø PRINT "Guten Tag."
4Ø PRINT "Ich werde jetzt eine Probe mein
er"
5Ø PRINT "hellseherischen Faehigkeiten ab
geben!"
6Ø PRINT: PRINT "Bitte denken Sie sich ei
ne ganze"
7Ø PRINT "positive Zahl!"
8Ø FOR I=1 TO 5ØØØ:NEXT I
9Ø PRINT: PRINT "Multiplizieren Sie diese
Zahl nun mit 9!"
1ØØ FOR I=1 TO 1ØØØØ:NEXT I
11Ø PRINT "Sind Sie fertig? Geben Sie JA
ein!"
12Ø INPUT J$:IF JS<>"JA" THEN 11Ø
13Ø PRINT: PRINT" "Addieren Sie jetzt ihr
Lebensalter zu"
14Ø PRINT "der Zahl!"
15Ø FOR I=1 TO 1ØØØØ:NEXT I
16Ø PRINT: PRINT "Wie lautet Ihre Zahl?";
17Ø INPUT Z
18Ø GOSUB 27Ø
19Ø IF Z>1Ø then 18Ø
2ØØ PRINT:PRINT:PRINT "Sie sind entweder"
21Ø PRINT:PRINT "   ";Z
22Ø FOR I=1 TO 1Ø
23Ø PRINT "oder ";Z+I*9:NEXT I
24Ø PRINT:PRINT "Jahre alt!"
25Ø PRINT:PRINT "Auf Wiederraten!"
26Ø END
27Ø REM UNTERPROGRAMM
28Ø REM ERGEBNIS STEHT WIEDER IN Z
29Ø Z$=STR$(Z)
3ØØ L=LEN(Z$)
31Ø Z=Ø
32Ø FOR K=1 TO L
33Ø Z=Z+VAL(MID%(Z$;K;1))
34Ø NEXT K
35Ø RETURN
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Leserfragen

In der Zwischenzeit haben sich wieder ein paar Leserbriefe hier in der Redaktion eingefunden, die an dieser Stelle beantwortet werden sollen.

Im ersten Brief von Wolfgang Drauschke aus Weissenfels geht es um das DTP-Programm DESKTOP ATARI. Er schreibt, es ließe sich beim ihm nicht laden, denn nach Erscheinen des Titelbildes mache die Floppy noch einige Takte dann bliebe der Bildschirm schwarz und es täte sich nichts mehr. Nur der Filetransverter ließe sich laden, alles andere bliebe ohne Erfolg.

Antwort: Normalerweise müßte nach dem Titelbild ein weiteres Bild in Graphics 15 erscheinen, das auf ein Umdrehen der Diskette hindeutet, wonach man nur eine Taste drücken muß, damit es weitergeht. Falls es nicht erscheint und auch das Drücken einer Taste nicht hilft, liegt offensichtlich ein Kopierfehler vor oder mit den Sektoren stimmt etwas nicht. Ab und zu kommt es mal vor, daß die Disketten bei der Post magnetisiert werden (man sollte deshalb einen entsprechenden Warnhinweis immer mit auf den Umschlag schreiben). In so einem Fall schickt Ihr die Original-Diskette gleich an den Verlag zurück, von wo aus sie dann nochmal neu kopiert und zurückgeschickt werden kann.

Der nächste Leserbrief stammt von Steffen Schneidenbach aus Crottendorf. Er fragt, ob man die Programme für den Programmierwettbewerb direkt an mich (WASEO) schicken kann.

Antwort: Na klar. Normalerweise werden sie zuerst beim Verlag gesammelt, bis ich sie bekomme, aber man kann sie auch gleich an meine Adresse schicken. Für alle, die sie gerade nicht parat haben, steht sie hier nochmal: Thorsten Helbing (WASEO), Hopfenhellerstraße 5, 37445 Walkenried/Harz

Auch Markus Dangel aus Ostrach hat uns einen Brief geschickt: Er schreibt: ``Im ATARI-Magazin Nov./Dez. `94 schreibt Florian Baumann in dem Bericht ``Wie schreibe ich ein Top-Programm?", daß das Datei-Format PIC oft mißbraucht wurde. Deshalb meine Frage: Wie ist denn das PIC Format aufgebaut?"

Antwort: Das PIC-Format wurde ursprünglich für die komprimierten Bilder (ATARI-Maltafel, Koala Pad) vorgesehen. Aber Peter Finzel empfahl den Extender PIC auch für die Bilder, die man mit DESIGN MASTER malen konnte, also auch für normale unkomprimierte 62-Sektoren-Bilder. Seitdem sind noch einige andere hinzugekommen (z.B. MIC), so daß dieses Format dadurch nicht mehr einheitlich ist. Über den genauen Aufbau der komprimierten Bilder bin ich leider nicht informiert und werde die Frage daher an Florian Baumann weiterleiten.

Weiter schreibt er: "Im ATARI magazin März/April `95 vermißte ich den Bericht über das PPP-PD-Mag 1/95 oder habe ich da etwas übersehen?"

Antwort: Du hast nichts übersehen. Es stimmt, der Bericht ist versehentlich nicht mit aufgenommen worden und erscheint deshalb in der Ausgabe Mai/Juni 1995.

Als letztes erkundigt er sich, wie man die Tonkanäle bei Quick initialisiert werden müssen, um Samples abspielen zu können, und wohin die Sample-Daten gepoket werden müssen, um etwas zu hören.

Antwort: Zu dieser Frage wird Quick-Experte Harald Schönfeld noch Stellung nehmen.

Wenn Ihr sonst noch Fragen habt, könnt Ihr sie ruhig stellen. Wir versuchen dann, sie so schnell wie möglich zu beantworten.

Good Byte Thorsten Helbing

Wettbewerb

Hallo liebe Leser!

Wieder einmal möchte ich die Kommunikationsecke für einen Aufruf an alle Programmierer nutzten. Die Intro-Competition ist ja nun beendet und ich glaube die Sache ist ganz gut gelaufen. Ich habe diesen Text schon Mitte Mai geschrieben, deshalb weiß ich jetzt noch nicht, wieviele Intros zum Schluß rausgekommen sind, aber bis jetzt sind schon mal 4 Stück angekündigt worden!

Aus diesem Grund möchte ich schon heute von einem Erfolg der Competition sprechen und eine neue Competition starten. Diesmal geht's allerdings nicht um Intros, sondern um Spiele! Ziel der Sache ist es, mindestens 10 neue Spiele für das PD-mag und die anderen Power per Post-Magazine zusammenzukriegen.

Es ist dabei völlig egal, was für ein Spiel Ihr schreibt, es kann also ein Adventure, Jump and Run oder sonst was sein. Wichtig ist, daß das ganze bis zum 20.8.95 hier bei mir sein muß. Wenn wirklich 10 Porgramme eintreffen gibt es Preise im Gesamtwert von ca 400,- DM zu gewinnen!

Folgende Preise werden verteilt:

Platz 1

25,- DM in BARER Münze!

Einen 25,- DM Gutschein von Power per Post

5 PD-Gutscheine für PD's aus meiner Sammlung (Es stehen über 400 Disketten zur Auswahl!)

Und dazu gibt's dann noch 20 Leerdisketten!

Kommunikationsecke

Platz 2

Einen 25,- DM Gutschein von Power per Post

5 PD-Gutscheine für PD's aus meiner Sammlung

Und ebenfalls 20 Leerdisks!

Die anderen Preise ergeben sich je nach Anzahl der eintreffenden Programme! Je mehr es sind, desto mehr Preise vergebe ich für die einzelnen Plätze! Ihr könnt auch mehrere Spiele ins Rennen schicken, sie müssen sich dann aber deutlich voneinander unterscheiden! Und nun, viel Glück!

Sendet Eure Spiele an diese Adresse:

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Stichwort: Spiele-Competition

T-Netz

Neues von T-Netz/Rechner/ ATARI/8Bit

Mit Freude konnte ich vor einiger Zeit feststellen, daß das Brett nun doch so nach und nach in Deutschland verfügbar geworden ist.

Ein kleiner Traum ist für mich damit in Erfüllung gegangen, den Usern eine Kommunikationsplattform zu geben, die entweder keinen Zugriff auf internationale ATARI Gruppen des Internet oder FIDO haben oder einfach der englischen Sprache nicht so mächtig sind, um den Themen folgen zu können.

Nach und nach hatten sich wohl so ziemlich alle erreichbaren ATARI-User einmal in diesem Brett gemeldet und ich sah wieder Hoffnung für den XL. Doch leider ist dieses Engagement in der letzten Zeit etwas zurückgegangen.

Diskussionen werden nur von wenigen geführt, User, die nur mal 'reinschauen, begnügen sich damit, sich vorzustellen. Dabei sind es solche Bretter in den Staaten, die dort den ATARI noch am Leben halten, nicht etwa die massenhafte Verbreitung der XLs ;-)

Also, Datenreisende, macht Euch auf zu Eurem Server, besorgt Euch / T-Netz/Rechner/ATARI/8Bit und mischt mal richtig mit. Neue Fragen, komplexe Probleme fordern uns doch alle, oder?

Einige haben sich auch gefragt, warum ich als der Initiator dieses Brettes schon lange nicht mehr geschrieben habe. Das hat den einfachen Grund, daß ich z.Z. ohne Internet- und damit T-Netz Connect ivity dastehe. Ich hoffe aber, daß sich das in einiger Zeit ändern wird.

Bis dahin verbleibe ich mit einem fröhlichen CU und einem guten CONNECT.

Frederik Holst.

8-Bitter im FIDO

Allen Atari-Fans, die sich im FIDO-Netz herumtreiben, empfehle ich die zwei Echos COMP_OLD.GER und ATARI.

Bei COMP_OLD.GER handelt es sich um ein allgemeines Forum für 8-Bit-Rechner wie Apple II, C64, Atari, ZX80 und viele mehr. Das Forum ist deutschsprachig.

ATARI ist ein amerikanisches Echo nur für Atari-8-Bit-Rechner und alles was dazu gehört. Der Traffic ist leider recht mäßig, da die Verbindung nach den USA nicht täglich erfolgt. So bekommt man etwa einmal in der Woche Daten, es können aber auch mal zwei Wochen sein.

Fragt einfach mal bei Euren Sysops nach, die wissen sicher, wo man das Echo besorgen kann. Vielleicht trifft man sich dort mal.

Florian Baumann

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!



Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete 9. Mai 1995

Preisfrage: Wer gewann bei den Damen im Tennis die French Open 1995 ?

Einsendeschluß ist der 1. August 1995

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Andreas Götze, Sebastian Wunderlich, Robert Kern, Michael Fischer, Andreas Magenheimer, Bernd Trippe, Reinhardt Hantke, Markus Dangel, Uwe Jacob, Bruno Will.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - ATARI

CompuServe

Mitte März wurde der amerikanische Internet-Spezialist SPRY von CompuServe übernommen. SPRY ist eines der weltweit führenden Unternehmen bei der Entwicklung von Software rund um das Internet.

Die Übernahme von SPRY liegt voll im neuen Konzept der Netzintegration von CompuServe. Seit dem 1. Mai, fast sechs Monate früher als angekündigt, hat man nun als CIS-Anwender die Möglichkeit, sich über jeden CompuServe-Einwahlknoten in das Internet einzuloggen. Die dafür notwendige Software kann man sich kostenlos auf seinen eigenen Rechner runterladen. Es handelt sich dabei u.a. um einen an CompuServe angepaßten Mosaic-Browser für das World Wide Web.

Bei dem WWW handelt es sich um eine Multimedia-Oberfläche für das Internet. Es basiert auf der hypertextähnlichen Beschreibungssprache HTML. Durch das WWW werden dem Internauten hervoragende graphische Benutzeroberflächen zur Verfügung gestellt. Eine Tour im Internet ist deshalb kaum mehr komplizierter, als der Start einer Textverarbeitung.

Zur Zeit können WWW und die übrigen CompuServe-Dienste nur getrennt genutzt werden. Vorraussichtlich wird sich das mit einer der Folgeversionen des CIM ändern. Version 4.0 des Win-CIM bietet schon den vollen menüorientierten Zugriff auf FTP, Gopher und ähnliche Internet-Dienste. Pro Monat hat man ein Freikontingent von drei Stunden im Internet, jede weitere Stunde kostet 2,50 Dollar. Große Sprünge lassen sich damit aber nicht machen, drei Stunden sind im Internet schnell verbracht. Trotzdem ist anzunehmen, daß die Preise weiter fallen werden.

Einen Nachteil haben die neuen Services aber auch: Durch das enorme Aufkommen von Zugriffen auf Dienste wie WWW ist das gesamte CompuServe-Netz zur Zeit sehr am Rande der Kapazität. Die Klagen von CIS-Usern häufen sich, weil das System zu langsam läuft. Abhilfe ist angekündigt, wie lange es aber dauern wird, kann keiner sagen.

Wer übrigens über die Uni oder sonstwie Zugriff auf das Internet und WWW hat, kann sich mal unter HTTP://www.compuserve.com umsehen.

Florian Baumann

ESCOM

ESCOM führt die bekannten Markennamen,"Commodore" und "Amiga" weiter

Zukunftsweisende Amiga-Video/Multimedia-Technologie ersteigert

Bochum/Heppenheim. Die Escom AG hat sämtliche Rechte der Commodore-Gruppe im Rahmen einer Auktion in New York erworben. Die Transaktion umfaßt alle Rechte am geistigen Eigentum, der Technologie, den Warenzeichen und den Patenten von Commodore und Amiga.

Die Technologie der durch Missmanagement in Liquidation geratenen Commodore-Gruppe gilt in Fachkreisen als die Schlüsseltechnologie für den zukünftigen Multimedia-Markt. Escom kann durch diese Übernahme zum führenden Anbieter von Multimedia-Technologie für den privaten Endverbraucher werden.

Das Unternehmen beabsichtigt, die bekannten und erfolgreichen Produktlinien unter den Warenzeichen von Commodore und Amiga weiterzuführen. Die Commodore PC's sollen über Distributoren und Massenmärkte weltweit vertrieben werden. Ferner plant Escom, den legendären C64 für die Zielmärkte in Osteuropa wieder herzustellen. Auch Produktion und Vertrieb von Amiga 4000, 1200 und 600 werden wieder aufgenommen.

Parallel dazu arbeitet Escom an der Integration von Amiga- und klassicher PC- Technologie. Für die Endverbraucher plant Escom in naher Zukunft PC-Karten anzubieten, die die multimedialen Funktionen der Amiga-Geräte in den Bereichen Audio und Video auf herkömmlichen Personal Computern abbilden. Mit speziellen Amiga TV Settop-Boxen verfolgt das Unternehmen das Ziel, künftig auch einen Meilenstein für den Zukunftsmarkt des interaktiven Fernsehens zu setzen.

Mit Tianjin Family-Used Multimedia Co Ltd., Tijanjing/VR China, wurde ein Lizenzabkommen zur Vermarktung und Produktion von Amiga-basieren-

Kommunikationsecke - Leserbriefe

den Computern geschlossen. Dieses Unternehmen stieg mit 1 Mio verkauften Geräten in 1994 zum führenden Hersteller von 16-Bit Game-Maschinen auf und verfügt in der VR China über eine der größten Vertriebsorganisationen. Dort beläuft sich der Marktanteil der Tianjin Family-Used Multimedia Co Ltd. auf 80 Prozent.

Durch diesen chinesischen Partner hat sich Escom einen der wichtigsten Wachstumsmärkte für Commodore-Produkte erschlossen. Derzeit wird mit den führenden Distributoren in Fernost und den USA über weitere Lizenzvereinbarungen verhandelt, um die Commodore-/Amiga-technologie für den Weltmarkt zu öffnen.

- REUTER

Verlängerung

Sehr geehrter Herr Rätz,

eigentlich hatte ich vor meine Abos vom ATARI-Magazin und SYZYGY zum neuen Quartal hin zu kündigen. Der Grund? Der entspricht etwa dem, den Frederik Holst in seinem letzten Leserbrief beschrieben hat. Auch ich denke mittlerweile alles zu haben, was man auf dem XL so braucht.

Auch ist der XL bei mir nur ein Zweithobby. Doch im Gegensatz zu Herrn Holst, wollte ich das gesparte Geld in meinen Falcon und Jaguar investieren. Sie sehen also, ich bin ein ATARI-Fan und werde es auch immer bleiben. Das war auch der Grund, warum ich den kleinen XL bisher auch unterstützt habe (beide Mags. aber trotzdem immer gelesen).

Nun werden Sie sich aber sicher fragen, warum ich bisher im Konjunktiv geschrieben habe. Nun, für den Fall, daß mein Austritt tatsächlich zur Auflösung des ATARI-Magazins führt, wäre ich noch bereit das ATARI-Magazin bis zum Ende des Jahres weiter zu abonnieren.

Deswegen müßte ich wissen, ob die bisherige Anzahl an Abonnenten ausreicht (ehrlich bleiben). Wenn Sie allerdings sowieso vorhaben, das ATARI-Magazin um ST, Falcon und Jaguar zu erweitern, würde ich natürlich dabei bleiben.

Aber egal, ob ich kündige oder nicht, ich werde auf jeden Fall versuchen, Abonnenten für Sie zu werben. Denn eins steht fest: Das ATARI-Magazin ist eine sehr kompetent gemachte Zeitschrift und sicher eine große Hilfe für alle, die sich ernsthaft mit ATARIs 8-Bittern beschäftigen. Ich wünsche mir, daß Sie und die 8-Bit Szene noch lange bestehen.

Mit freundlichen Grüßen

Andreas Rotzoll

PPP: Vielen Dank an Andreas, der sich doch noch entschließen konnte das ATARI magazin weiter zu abonnieren. An dieser Stelle möchte ich auch allen anderen User für Ihre Treue danken.

Tradition

Hallo PPP!

Wieder einmal ist es Zeit, die Mitgliedschaft zu verlängern. Ich hoffe, daß auch diesesmal noch viele Atari-Freunde mitmachen. Wie immer bekommt Ihr eine Postanweisung von mir (auch schon fast Tradition), die wie folgt aussieht:

Mitgliedschaft: DM 99.-

PD-MAD : DM 25.-

SYZYGY : DM 18.-

Versand : DM 15.-

Total : DM 157.-

Nun noch ein paar Worte über Video bzw. Teletext Service über Computer um ein wenig die Informationen vom letzten Atari Magazin zu ergänzen. Ich habe eine Liste mit Bewertung über die mir bekannten Videotextseiten erstellt. Die Wertung geht von 0=Schlecht bis 10=Super.

Die Liste finden Sie auf der nächsten Seite.

Vielleicht kennt ihr noch mehr Seiten. Man hat auf jeden Fall eine große Auswahl, Kabelanschluß vorausgesetzt.

Mit Atari-Grüßen

Sacha Hofer

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Leserecke

VIDEOTEXT	SEITEN	SPRACHE
SF DRS (CH)	Ab 690	D
Software Test, Allgemeine Infos, Kleinanzeigen, Werbung. Einer der ersten VTEXT mit Informatikseiten. 2x pro Woche erneuert. Wertung 9.0		
3SAT	615	D
Fenster von SFDRS. Wertung 6.0		
RAI1	Ab 740	I
PC Soft zum Downladen, Infos. Unregelmäßig erneuert. Wertung 5.0		
NBC/SUPER C.	Ab 170	E
Allgemeine Infos. Ab S.180 sehr guter Internet Teil mit Infos, Hilfen u.s.w. Jede Woche erneuert. Wertung 9.5		
ARD/ZDF	Ab 580	D
Allgemeine Infos, manchmal ein Software Test. 1x pro Woche erneuert. 7.5		
ORF	654	D
Programmierwettbewerb, allgemeine Infos. Buch sowie Software Test. 1x pro Woche erneuert. Wertung 8.5		
SAT1	Ab 510	D
PC und Amiga Teil. 2x pro Woche neu. Wertung 8.0		
PRO 7	Ab 190	D
Service von PC-Professionell. 1x pro Woche neu. Wertung 8.0		
MTV	Ab 635	D
Musikinfos, Allgemeine Infos. Auf Seite 637 hat CHIP seine Seiten. 8.0		
TVE	Ab 480	ESP
Infos über Computer und Konsolen. Spieletest sowie Kleinanzeigen. 1x pro Woche neu. Wertung 7.5		

ATARI magazin

Das ATARI magazin ist toll! Besonders gut gefällt mit Games Guide, Tips und Tricks (falls nicht schon bekannt), Kommunikationsecke (um zu erfahren, was andere Atari-User denken), Assembler-Ecke (Lob an Frederik Holst), Programmiersprachen (auch ein Lob an Rainer Hansen) und auch der Programmierkurs ist interessant und sehr übersichtlich.

Weniger gefallen mir leider die Softwaretests. Teilweise kann man sich kein rechtes Bild von einem Programm machen; nach Bestellung ist es dann doch nicht ganz so, wie man es sich vorgestellt hat. Manche Softwaretests sind einfach utopisch. Aber es gibt auch Programme, deren Vorstellung vielleicht etwas zu zurückhaltend sind (z.B. das Grafikadventure TAAM, das mir sehr gefällt, obwohl ich eigentlich kein Fan von Adventures bin).

Porto-Problem

Da das ATARI magazin als Maxi-Brief auf Grund des Formates versendet wird, sollte man das Format verkleinern. Ich bin jedoch der Meinung, daß eine Halbierung auf DIN A5 kaum Kosten einspart. Die Maßnahmen sollten daher radikaler sein.

Kein Papier für ATARI magazin verwenden! ATARI magazin und Diskline zum ATARI-Diskmagazin zusammenfassen. Nur noch kleine Anschreiben o. ä. auf Papier zu der Diskette beilegen. Das Magazin sollte dann aus 60% Text und 40% Software bestehen. Es muß jedoch für jeden gebräuchlichen Drucker eine Druckroutine auf der Diskette sein, so daß sich jeder seinen ihm interessant erscheinenden Programmteil selbst ausdrucken kann. So hätten Sie nicht nur Porto, sondern auch noch Papier- und Druckkosten gespart.

Ich hoffe, Ihnen mit diesen paar Zeilen Anregungen für eine Veränderung gegeben zu haben.

Falls ein Abdruck im AM erscheint, hier noch ein HALLO an alle ATARI-User. Macht Euch mal Gedanken über das Fortbestehen der XL-Gemeinschaft. Marcel Dyllong

INTEL OUTSIDE

Unter die Lupe genommen:

Die INTEL OUTSIDE DEMO hat mir außerordentlich gut gefallen. Meine Hochachtung den Programmierern. Das Verlangen Parts einzeln zu sehen, ließ mich das Directory ansehen. Was dort an File-Namen zu sehen war, mutete für mich als reinen Atarianer exotisch an. Es war der Hauch eines 16-Bitters zu verspüren. Also keine Erfurcht gezeigt, frisch ans Werk und die Files kopiert. Denkste!

Der allseits gefürchtete Error 164 hat es vereitelt. Das Laden aus der DOS-Ebene ging natürlich auch nicht. Error 21. Die Speicherstrukturen der Dateien auf der Diskette sind zerstört! Da habe ich doch wieder einmal für mein Geld eine fehlerhafte Diskette bekommen? Zum Glück läuft die Demo und eine Sicherheitskopie läßt sich auch anfertigen. Was nun? Alles so lassen oder selbst reparieren? Ich versuchte es.

Nun mußte DISKFIX von TURBO-DOS (mein Lieblings-DOS) ran. Denn mit der Funktion RECOVER DIRECTORY kann mann ein vollstädig zerstörtes Directory wiederherstellen.

Das Ergebnis war erstaunlich! Es handelt sich zumeist um ganz normale COM-Files, so wie sie jeder kennt. File 2 bis 7 lassen sich aus der DGB-Ebene laden und starten von selbst. File 1 ist als Bootfile für die Diskette ausgelegt und besorgt das Nachladen der einzelnen Parts. Es kann somit nicht vom DOS aus geladen und gestartet werden. File 7 ist uninteressant, weil hiermit offenbar eine Diskettenseite nachgeladen werden soll, die ich nicht besitze.

AM - Kommunikationsecke

Mit dem MINIDOS von der XF-551 Utility-Diskette lassen sich alle Files aus dem Menue laden und starten. Sicherlich geht es auch mit einem anderen Game-DOS.

Was bleibt nun von der INTEL OUTSIDE DEMO übrig?

Fünf erstklassige Parts, die ich mir in beliebiger Reihenfolge ansehen kann. Sie lassen sich mit <RESET> abbrechen und wenn ich zugleich <OPTION> halte, gelange ich wieder in mein Menü.

Allerdings der Hauch eines 16-Bitters ist verflogen. Alles was ich gesehen und gehört habe kann mein ATARI 800 XL!

Gerd Glaß

Hanau-Messe

Mittlerweile wohl jeder erfahren, daß am 23.04.1995 in Hanau die 3. ATARI XL/XE Messe, organisiert von KE-Soft, stattfand. Dieser Bericht ist von meiner Sicht aus gesehen und verfaßt.

Nachdem mir Kemal am Telefon sagte, daß für die Aussteller ab ca. 8.00 Uhr die Möglichkeit besteht ihre Geräte oder dergleichen aufzubauen, machte ich mich auch dementsprechend früh (5.30 Uhr) von Konz (bei Trier) auf den Weg nach Hanau. Nach einigen Fehlversuchen fand ich auch recht schnell (ca. 8.00 Uhr) die Jahngaststätte, in der die Messe ihr Dasein fristen sollte. Zu meiner Verwunderung war außer dem KE-Soft-Team auch schon die ABBUC-Regionalgruppe Frankfurt anwesend.

Nach einem guten Kaffee und etwas organisatorischen Gelaber fing ich denn auch an meine Gerätschaften aufzubauen, denn der Hauptgrund meines Erscheinens auf der Messe war, die neue ABBUC-Regionalgruppe R.A.M. vorzustellen.

Gegen 9.00 Uhr waren dann auch so ziemlich alle Aussteller eingetrudelt und eifriges Werkeln war überall zu vernehmen. Nachdem Kaisersoft (TOP-Magazin) mit Armin Stümer (AMC-Verlag) im Schlepptau auch endlich den Weg nach Hanau gefunden hatte (wir teilten uns einen Stand), war es schon soweit und die ersten Neugierigen schnupperten an den Ständen, was es denn wohl Neues und preiswertes in der ATARI 8-Bit-Szene zu sehen gibt. Es war jede Menge.

Ja, wer war eigentlich verteten? Da ich nicht alle Aussteller kenne, will ich mal mit den bekannten anfangen. Da waren: KE-Soft, die nicht nur Atari XL/XE Softund Hardware anpriesen; ABBUC-Regionalgruppe Frankfurt, die das Zweirechner-Interface vorstellten und natürlich auch ABBUC-Produkte vertraten; KAISERSOFT mit dem TOP-Mag und einigen Polenspielen, außerdem gibt es dort mittlerweile auch ATARI-8-Bit-T-Shirts zu kaufen (günstig!); POWERSOFT mit allerlei Software und Schnäppchengelegenheit.

Andreas Magenheimer stelle den JAGUAR vor und bot reichlich Spiele für denselben an, außerdem gab's bei ihm die 65 XE-Konsole zu kaufen ohne Tastatur; AMC-Verlag Wiesbaden, der seine neue Hardware, den STEREO-BLASTER PRO in neuester Version, und jede Menge Software anbot; ANG aus Holland waren auch angereist, um jede Menge Polenspiele an den Mann zu bringen. Tja, und dann war da noch, ich glaube die HAR waren es (sollte ich mich irren, bitte ich zu entschuldigen), die einen XL mit einer 1GB-Festplatte und 3 1/2 Zoll Laufwerk vorstellten. Das Multipad gab's an fast jedem Stand zu kaufen.

Leider hatte ich keine Gelegenheit

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

1=T ; 10=O ; 14=F

8	23	3	11	2		13	11	3	3	11		12	
3		1	8	24	13	10		11		7	12	10	
12	2		7	13	10	20	17	4	2		3	3	
2	1	12	9	9		8		20	8	12	3		
	7	7		8	3	2	22	10	7	3		10	
22	8	7	1	11	12		4	3	12	21	8	1	
8	14		10 O	14 F	1 T		1	16		8	17	1	
7	11	13		11	7	17	11		8	2		10	
5		8	11	7	8		7	8	17		8		
11	16		3		1	2		22	14	11	7	16	
9	8	7	23	10		11	8		8	20	20	11	
9	6		11	17	11	3	17	12	9	16		23	
11	12	16		11	7	12	11		9	11	2	11	
	16	4	11	7	7		7	11		3	4	3	

Messebericht - INTERNET

den Jaguar zu testen, aber was ich zu sehen bekam war eine erstaunliche Grafik auf diesem Gerät. Billiger soll er auch geworden sein, so hört man. An Spiele für den Jaguar kommt man mittlerweile in jedem Kaufhaus ran.

Besonders lobenswert war der Austausch der Informationen die durch die vielen Gespräche erreicht wurden. An Tips und Tricks wurde einem auch sehr viel offenbart. Schade fand ich, daß von PPP niemand vertreten war, obwohl doch der Zusammenhalt in der Atari-Szene sehr wichtig ist. Ich habe mir trotzdem erlaubt ein wenig die Werbetrommel für PPP zu rühren.

Durch eine großzügige Spende eines Atari-Users entfielen auch die anfangs geforderten 5.- DM Eintritt für jedermann. Am Schluß möchte ich noch dem Veranstalter KE-Soft recht herzlich danken für das Zustandekommen der Messe und die aufgetretenen Vorbereitungsarbeiten sowie die Planung und Durchführung. Einen besonderen Dank schicke ich an die Adresse von Andreas Magenheimer, Du weißt schon warum!

FAZIT: wer nicht in Hanau war hat eine Menge verpaßt!

Lang lebe ATARI XL/XE

Raimund Altmayer

Internet Online

News aus dem Internet, gesammelt von Harald Schönfeld

Heute mit Beiträgen zum Thema: Wann hat ATARI die 8 Bitter aufgegeben? Wann hat ATARI den ST aufgegeben. Dazu ein brandneues, sensationelles Interview mit SAM Tramiel!

From: maury@softarc.com (Maury Markowitz)

Subject: Re: When did Atari kill the 8-bit?

Date: Mon, 01 May 1995 14:42:28 -0400

In article <3nuhmo$h9h@news.primenet.com>, krishna@primenet.com (Glenn Saunders) wrote:

> When did Atari kill the 8-bit? > Well, it was really when the Tramiels took over and decided to run with the ST and to never release the 1090XL

The what?

> everything that Warner Atari had waiting in the wings in 1984 for the 8-bit (XEP-80, XF-551, etc..).

Which are?

Maury

From: krishna@primenet.com (Glenn Saunders)

Subject: Re: When did Atari kill the 8-bit?

Date: 2 May 1995 04:28:44 GMT

Re: 1090XL

Bob Puff has one. There are 2 revisions. Revision 2 has what some people say is an ISA-compatible bus.

The Black Box duplicates most of what a 1090XL does, and therefore those that have 1090XLs can't really use them as much more than doorstops.

There are probably about as many 1090XLs floating around as there are 1450XLDs. A few...

It's debatable wheter Atari actually finished development on it. They kept on tweaking it until the last minute.

: XEP-80 - 80-column card. (Req. 2nd monitor or a switch-box thing.) Not supported by too much; some terminal software and word processors. Released officially - dunno when.

The story on this is that it was originally going to hook up to the PBI but was changed to joystick port for the LCD of the 400/800 crowd (grumble grumble) all this despite the fact that AtariWriter80 really needed a 130XE anyway so why bother? If it had been on the PBI then it would have had no speed restrictions. However, how well it would daisy chain with the BB or MIO is a mystery. Unfortunately the MIO and BB take up the bus and don't even like the 1400 series R: and V: PBI assignments.

: XF551 - Double-sided, double-density disk drive with high-speed mode I think. After 1050's and upgraded 1050's this is the next most popular/ standard drive. Released officially - dunno when.

The story here is that it was originally going to be a 720K 3.5" mech but commercial program developers rejected that, so Atari buckled under. As it stands, no commercial sw outside of perhaps PRO! has been released in anything more exotic than enhanced density flippies.

Sad considering the fact that C= had the balls to release an official 3.5" drive for the 64.

From: maury@softarc.com (Maury Markowitz)

Subject: Re: When did Atari kill the 8-bit?

Date: Tue, 09 May 1995 15:48:50 -0400 +

In article <3ocj89$4vd@news4.primenet.com>, krishna@primenet.com (Glenn Saunders) wrote:

> It was really Atari's fault for not making a DOUBLE DENSITY drive the standard back in 1978. A 70K drive for a machine with 48K RAM is not a good thing, but a 180K drive would be ideal, and double sided 360K would be more than enough for even 128K programs.

Yeah, but they cost and arm and a leg. And Atari's main selling point to those not in the know was price.

> I know of no other home computer that actually went with single density single sided. The C= drives may have been slow as molasses, but they WERE double density.

> Atari had a DS/DD dual drive (the 815) but it was never released, and I remember it. I thought it was just a double sided drive though?

> No matter what part of Atari8 history you touch on, it is laced with

decision making misakes on the part of Atari. Some didn't seem like mistakes at the time (like this) but were bad in the longrun. Other stuff (like how Tramiel handled the 8-bit) was more damaging.

True, true. Things were looking GREAT for a time with the XL lineup, all the items being mentioned here are perfect examples. Suddenly the whole Atari catalog looked great, well ``stocked" and full featured. Devices like the 1090 and AtariLab would have made it all look a lot more serious.

Well then in come the Tramiel's, and presto, all gone.

Still, I think one of the single most damaging things was Atari Basic. It was a brilliant bit of design in terms of syntax, the language just made more sense than any of the MS clones, like LIST 10,50 as opposed to LIST 10-50, what's that, LIST -40?. However, the lack of REAL string support (and integers to a lesser degree) and it's abysmal speed put it constantly at the bottom of every benchmark in the mags like Creative Computing.

After I got rid of my 8-bit and got a ST (duh), I remember my Atari-wonderkind friend Oliver showing me SpartaDOS and a replacement BASIC (from Happy Computing). Even interpreted the basic was many many times faster, and was completely full featured.

And then there's that whole 2-line lockup issue!

Maury

From: Dan.Dreibelbis@balmybeach.gryn.org (Dan Dreibelbis)

Date: 08 May 95 12:35:00

Subject: Did Atari Hose Us?

In the next few messages I'm going to be posting an article which originally appeared on the Atarinet and FidoST conferences. In it Mr. Rodney Rudd makes , among other wild claims, that Atari decided to pull the plug on their computer line back in 1989 and to slowly ease and squeeze out of the computer market over the next few years. He bases this on something Sam Tramiel told a writer for EDGE (and its American version, NEXT GENERATION).

His original article will appear in the next few posts, after which I will post my rebuttal to his article in which I will point out the problems I found with it.

I would really like to hear your comments on this issue especially from Al Fasoldt, Hutch, Bob Brodie if he's here and from any Atari developers who are on this conference, as I feel that, being much closer to how the Atari markets have worked, as well as your own relationships with Atari Corporation, your observations may shed the light of truth on what is really going on in the market today vis a vis Atari's commitments to its computers, as well as the future of the whole platform.

Please feel free to correct me if I have been wrong or have been fuzzy in my rebuttal. Likewise do the same for Mr. Rudd's original article.

Well, here it comes...

From: Dan.Dreibelbis@tor250.org (Dan Dreibelbis)

Date: 08 May 95 12:35:00

Subject: The Shocking Truth #1

From: RODNEY RUDD Msg: 13811 To: DAN DREIBELBIS Date: 04-29-95 Topic: Shocking Truth - Part1 Area: Fido Atari ST |28 BBS: Balmy Beach BBS [(416)690-9641]

TRAMIEL ANNOUNCES THAT PROPRIETARY NON-INTEL COMPUTERS ARE ``IMPOSSIBLE"

Shocking Truth Revealed - Atari Decided To Pull The Plug Years Ago.

The speculation that Atari has left the personal home computer business has been rampant over the last year, having been bolstered by corporate reports and high level statements which all but spelled it out. Atari's computer marketing schemes have left Atari loyalists bewildered.

Part of the reason for the confusion among Atari computer enthusiasts has been due to the seemingly contradictory or vague comments made by officials high in Atari Corporation itself, perplexingly affirming Atari's commitment to their computers, while simultaneously expressing the finality of the decision to wash their hands of computers. Atarians who have seen Atari's Falcon030 brochure had evidence that Atari appeared ready to push ahead with their ST compatible, but were dismayed when the usual Tramiel price war never materialized.

Now, with the April 1995 edition of NEXT GENERATION magazine comes the real honest-to-goodness bottom line on Atari's computer business, straight from the mouth of Sam Tramiel himself. NEXT GENERATION is a publication devoted to video game and entertainment technology. This month's issue looks toward Atari's past, present, and possible future. The exclusive interview with Sam Tramiel comes none too soon for devoted yet puzzled Atarians.

In addition to informing us that Atari is out of the computer business Mr. Tramiel also shocks us (although no shock to savvy Atari watchers) that Atari planned to scuttle their computer business years ago.

Sam Tramiel's confessions:

In 1989, Atari decided that the computer industry had become too cutthroat and that it was impossible to compete against the Microsoft/Intel juggernaut with a proprietary computer system.

We plan to concentrate all of our efforts on the entertainment electronics market. If we see a business opportunity for Atari we may decide to return to the computer business someday.

There you have it, in a nutshell. Atari essentially decided to pull the plug on Atari computers in 1989. And this is also the official word everyone was waiting for, because you cannot ``return someday" to a business that you no longer participate in. These are not

the sentiments of some industry pundit or scandal monger, this comes right from Sam Tramiel himself. With the revelation that Atari made a decision to halt production of their computers way back in 1989, we must now surmise that the Falcon030 was simply a product that was already ``in the pipeline" and nearly ready to manufacture in early 1990. The design work must have already been 99.9% complete. Did Atari actually build the Falcon simply to recoup part of its earlier R&D costs? Perhaps.

As is their style, the Tramiels cleverly squeezed the last ounce of profit out of a dying business. Many of us remember Atari doing exactly the same with the Atari 8-bit line, when they released lower-cost XE computers and sold them non-agressively for a few years before completely halting production of them. Atari is no longer a computer manufacturer, and the semi-commitment to ``maybe" return ``someday" is about as tentative as anything Atari has ever said. Atari saw the writing on the wall years before Commodore, which got the message too late. Atari made a strictly by-the-numbers business decision to cut their losses and move on.

It appears that Atari has spent the last four years winding down their computer division while ramping up the home game operations. Tramiel watchers will be reminded that Jack Tramiel purchased both the computer and the home game divisions of Atari from Warner Communications. Given Tramiel's track record at predicting consumer demands, the direction of Atari Corp now comes as no surprise. Jack Tramiel made his first really significant fortune manufacturing Commodore desktop calculators, switching suddenly to home computers when that market was barely outside its infancy. After making Commodore a billion dollar a year business, he bought Atari. Naturally, Atari Corp is a product of Tramiel's vision, which is simply: go where mass market consumer electronics is and sell as much as you can before the market burns itself out.

Now, let's address why Atari Corp officials have been so vague as to the final dispostion of the ST computer line. Obviously, Atari wanted to avoid a public relations nightmare as they re-entered the home console market. The last thing Atari wanted was angry ST/TT/Falcon owners out there throwing angry comments into the faces of console retailers. For this reason, Atari officials have couched their comments in gentle euphemisms, gingerly skirting the issue. Rather than coming right out and saying ``look, Atari computers are dead - get over it" Atari officials inform us that ``we're concentrating on the Jaguar right now."

Has Atari Corp been telling us lies? Well, not lately. Upon examination of official Atari Corp comments, we find that the truth was there all along, just cleverly hidden from casual view. In fact, looking at the statements of other Atari officials, one finds that their comments don't really contradict what Sam Tramiel has said. The most incongruous statements, such as those made by James Grunke, become perfectly clear when examined in context with what Tramiel has stated.

When Grunke said...

``The Falcon is still being manufactured and as long as the market continues to exist, we will continue to provide it".

he may have been perfectly honest - the Falcon is still in production, it just isn't the Atari Falcon, it's the C-Lab Falcon. Also notice the disclaimer ``as long as the market continues to exist. ``Well, as already noted by Tramiel, Atari decided that the mass-market proprietary computer market didn't (or couldn't) exist back in 1989.

And ``we will... provide it" can simply refer to Atari's generous willingness to license TOS and the Falcon custom chip designs to 3rd parties (something Atari refused to do with the Atari 130XE operating system and schematics).

From: proche@isis (Pascal Roche)
Subject: Re: Truth about the ``Truth"
Date: 11 May 1995 13:41:51 GMT

Yes, I must admit that 1989 seems to be a little too soon for Atari to take such a decision. But you must consider 2 things:

1) From what I know, the ST line was not well sold in the US, as opposed to Europe where it was a big success. This could be a warning. I don't know what was the main concurrent of the ST in the US, probably the Amiga if it was the same as here, and certainly not the PC, unless the Tramiels gazed into their crystal ball.

2) You can't take the decision to drop a computer line one day and start producing something different the day after. If the Tramiels took this decision in 1989 (or 90 or 91) and had immediately stopped computer R&D what would they have sold until the release of their new console ? Soaps ? Shoes ? I don't know what is the time required to design a game console, but it certainly takes far more than a few months. And remember that they stepped back into the console market with the Lynx (it was in the beginning of the 90's, if I remember). From that point of view, 1989 doesn't seem too early.

A few questions remain:

-Why did the Tramiels take this decision? Did they have so much intuition? Were they scared?

-Isn't the Tramiel statement destinated to hide the fact that Atari did nothing in time to make their computers evolve, relying only on the ST line, whatever the reasons are?

Pascal.

Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Hier finden Sie auch die Liste für den Gutschein

Hier ist nun, wie auf dem Gutschein erwähnt, die Programmliste mit 58 Programmen. Suchen Sie sich entsprechend Ihrer Bestellsumme Ihr(e) gewünschte(s) Programm(e) aus.

Programm	Best.-Nr.	Preis
Soundmachine	Best.-Nr. AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr. AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr. AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr. AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr. AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr. AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr. AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr. AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator	AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen	AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung	AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr. AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 14,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher	AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr. AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk	AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr. AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr. AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 9,90
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter	AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr. AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition	AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk	AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer	AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 16,90
WASEO Triology	AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier	AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum	AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr. AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Texter 2.06	AT 263	DM 19,90
Pole Position (Modul)	ATM 12	DM 19,80
Kaiser II	AT 140	DM 19,90
WASEO Labouratorium	AT 331	DM 24,00

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

Diskline 1-31

Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**



Die Quick-Ecke

mit Rainer Caspary und Florian Baumann

Mäusediagramme

Im AM 5/93 habe ich eine Formel vorgestellt, mit der man Bilder oder Teile davon auf eine schräge Fläche projizieren kann. Ebenso ist es möglich, Bilder zu vergrößern, man wählt die Parameter entsprechend.

Zum Vergrößern oder Verkleinern nimmt man für gewöhnlich eine einfachere Formel: man teilt die Zielkoordinaten durch den Vergrößerungsfaktor und liest den Farbwert aus der Vorlage ab. Die Funktion lautet also: p(x,y)=Muster(x/m,y/m).

Keine halben Sachen

Für m=2 werden z.B. ein gerades x und das ungerade x+1 durch die Division auf den selben Wert reduziert, da es halbe Pixel nicht gibt. Die Wirkung ist, daß im gedehnten Bild die ursprünglichen Pixel vervierfacht werden; die Vergrößerung ist zugleich eine Vergröberung.

Bei Skizzen und Diagrammen in Gr.8 ist diese Verschlechterung ganz unerwünscht. Eine 45-Grad Linie wird zu einer Säge. Der Effekt ist sogar noch störender, wenn nicht ganzzahlig vergrößert wird.

Einen einfachen Algorithmus, der diese Arbeit glatt verrichtet, gibt es nicht. Einen komplizierten gibt es, nämlich einen, der die Linien im Bild erkennt. Soetwas nennt sich Kantenextraktion und kann auch auf dem XL gemacht werden. Aber man schießt hier mit Kanonen auf Spatzen!

Handarbeit

Einfacher und genauer ist es, das Problem per Hand zu lösen. Man lädt das Bild und greift die Eckpunkte der Figur oder die Enden der Linien ab. Die gewonnenen Koordinaten können dann nach Belieben verändert werden, und das Bild wird entsprechend neu gezeichnet. Eine einpixlige Linie bleibt nach Vergrößern oder Verkleinern einpixlig. Allerdings bleibt es nicht aus, daß das Bild mit einem Malprogramm nachgebessert werden muß, man muß es aber nicht völlig neu malen.

Das Programm

Die algorithmische Lösung des Problems ist relativ einfach. Man fährt mit einem Cursor über das Bild und klickt Punkte an. Damit ist schon einmal klar, daß der Cursor kein Player sein kann, da dessen Auflösung zu wünschen übrig läßt. Ein Softwarecursor kann natürlich nicht der schnellste sein. Die PORTB-Maus sollte nicht zu heftig bewegt werden, das Tempo ist trotzdem ausreichend.

Es gibt zwei Arbeitsmodi, "Kontur" und "Linien". Der erste bedeutet, daß die ausgesuchten Punkte jeweils das Ende einer Linie bedeuten, deren Anfang der vorletzte Punkt war. Es wird später daraus die Befehlsfolge PLOT(X0,Y0), DRAW(X1,Y1), DRAW(X2,Y2) usw. Im Linienmodus wählt man einzelne Linien aus, die dann PLOT(X,Y), DRAW(A,B) ergeben.

Man klickt ihren Anfangs- und ihren Endpunkt an. Es gibt allerdings nur einen einmaligen Moduswechsel, und zwar durch Herausfahren des Cursors rechts oder links im oberen Teil des Bildes. Die Grenzen sind die Spalten 0 und 255, da ich nur Bytewerte verarbeite (das Diagramm soll ja "klein" sein). Eine weitere Begrenzung ist die Anzahl 255 für die gespeicherten Punkte. Wer mehr will, muß es selbst machen. In der letzten Bildzeile werden sie angezeigt.

Ist man fertig, fährt man den Cursor im unteren Teil des Bildes heraus. Durch Drücken der Maus geht es weiter. Die Vergrößerung geschieht maximal, d.h. bis der obere/untere bzw. der rechte/linke Rand erreicht ist. Das neue Bild wird mittig plaziert. Danach kann es gespeichert werden.

Zugabe

Als Draufgabe habe ich eine verbesserte und funktionierende Version der Text- und Bytefunktion für Schrift und Zahlen in GR.8-Bildern beigefügt.

Rainer Caspary

LISTING siehe Seiten 19, 20 und 21.

Vorher **Nacher**





8 A	23 G	3 N	11 E	2 S		13 H	11 E	3 N	3 N	11 E		12 I	
3 N		1 T	8 A	24 C	13 H	10 O		11 E		7 R	12 I	10 O	
12 I	2 S		7 R	13 H	10 O	10 M	17 B	4 U	2 S		3 N	3 N	
2 S	1 T	12 I	9 L	9 L		8 A		20 M	8 A	12 I	3 N		
	7 R	7 R		8 A	3 N	2 S	22 P	10 O	7 R	3 N		10 O	
22 P	8 A	7 R	1 T	11 E	12 I		4 U	3 N	12 I	21 K	8 A	1 T	
8 A	14 F		10 O	14 F	1 T		1 T	16 D		8 A	17 B	1 T	
7 R	11 E	13 H		11 E	7 R	17 B	11 E		8 A	2 S		10 O	
5 Z		8 A	11 E	7 R	8 A		7 R	8 A	17 B		8 A		
11 E	16 D		3 N		1 T	2 S		22 P	14 F	11 E	7 R	16 D	
9 L	8 A	7 R	23 G	10 O		11 E	8 A		8 A	20 M	20 M	11 E	
9 L	6 V		11 E	17 B	11 E	3 N	17 B	12 I	9 L	16 D		23 G	
11 E	12 I	16 D		11 E	7 R	12 I	11 E		9 L	11 E	2 S	11 E	
	16 D	4 U	11 E	7 R	7 R		7 R	11 E		3 N	4 U	3 N	

PROGRAMM

```
*  Diagramme mit der Maus vergroessern
*
*  Rainer Caspary 1995

WORD
[
SC=88,FREI=$4FFE
]

BYTE
[
WECHSEL,AUS,X,Y,F,HX,ANZ,ANZK

Z85=85,MX=178,MY=179,TRIG1=645
]

ARRAY
[
F1(18),F2(18),CLS(2),TAB1(8)
YP(255),IX(255)
]

MAIN

UNSIGN
CLS(0)=1125
DATA(TAB1)
[
128,64,32,16,8,4,2,1
]

REPEAT
  .BILD
  COLOR(1)
  PLOT(256,0)
  DRAW(256,191)
  PLOT(256,95)
  DRAW(260,95)
  .TEXT(270,0,"Kontur")
  .TEXTB(282,88,192)
  .TEXT(270,96,"Zeilen")
  .TEXT(278,185,"Ende")
  X=128
  Y=95
  .CURSOR(X,Y)
  ANZ=0
  ANZK=0
  HX=0
  AUS=0
  WECHSEL=0
  REPEAT
    F=0
    MX=100
    MY=100
    MOUSE
    IF MX<>100
      F=1
    ELSE
      IF MY<>100
        F=1
      ENDIF
    ENDIF
    IF F=1
      .CURSOR(X,Y)
      IF MX<100
        IF X=0
          HX=1
        ENDIF
        X-
      ELSE
        IF MX>100
          IF X=255
            HX=1
          ENDIF
          X+
        ENDIF
      ENDIF
      IF MY<100
        Y-
        IF Y=255
          Y=191
        ENDIF
      ELSE
        IF MY>100
          Y+
          IF Y>191
            Y=0
          ENDIF
        ENDIF
      ENDIF
      .CURSOR(X,Y)
    ENDIF
    IF TRIG1=0
      REPEAT
      UNTIL TRIG1<>0
      IX(ANZ)=X
      YP(ANZ)=Y
      COLOR(1)
      PLOT(ANZ,191)
      ANZ+
      IF ANZ=255
        AUS=1
      ENDIF
    ENDIF
    IF HX=1
      IF Y<95
        IF WECHSEL=0
          WECHSEL=1
          ANZK=ANZ
          .TEXT(270,0,"Linien")
        ENDIF
      ELSE
        AUS=1
      ENDIF
      HX=0
    ENDIF
  UNTIL AUS=1
  IF WECHSEL=0
    ANZK=ANZ
  ENDIF
  .ZEICHNEN
  .WARTEN
  .ANPASSEN
  .ZEICHNEN
  .WARTEN
  .SAVE
  LPT(CLS);
UNTIL Y<Y

ENDMAIN


PROC ANPASSEN

LOCAL

BYTE
[
I,K,M,D,MINX,MINY,MAXX,MAXY,DX,DY
]

WORD
[
A,B
]

BEGIN

.MINIMUM(IX,MINX)
.MAXIMUM(IX,MAXX)
.MINIMUM(YP,MINY)
.MAXIMUM(YP,MAXY)
 I=0
 WHILE I<ANZ
   K=IX(I)
   SUB(K,MINX,K)
   IX(I)=K
   K=YP(I)
   SUB(K,MINY,K)
   YP(I)=K
   I+
 WEND

 SUB(MAXX,MINX,DX)
 SUB(MAXY,MINY,DY)
 A=0
 /A=255
 DIV(A,DX,A)
 B=0
 /B=191
 DIV(B,DY,B)
 IF A<B
   M=255
   D=DX
 ELSE
   M=191
   D=DY
 ENDIF

 I=0
 REPEAT
   K=IX(I)
   MULT(K,M,A)
   DIV(A,D,K)
   IX(I)=K
   K=YP(I)
   MULT(K,M,A)
   DIV(A,D,K)
   YP(I)=K
   I+
UNTIL I=ANZ

.MAXIMUM(IX,MAXX)
.MAXIMUM(YP,MAXY)
SUB(255,MAXX,MAXX)  * gibt man hier
                    * kleinere Werte an,
LSRB(MAXX)
SUB(191,MAXY,MAXY)  * wird das neue Bild
                    * kleiner
LSRB(MAXY)
I=0
WHILE I<ANZ
  K=IX(I)
  ADD(K,MAXX,K)
  IX(I)=K
  K=YP(I)
  ADD(K,MAXY,K)
  YP(I)=K
  I+
WEND

ENDPROC


PROC MINIMUM

IN

ARRAY
[
FELD(255)
]

OUT

BYTE
[
MINI
]
```

```
 LOCAL

 BYTE
 [
 I,K
 ]

 BEGIN

 MINI=255
 I=0
 REPEAT
   K=FELD(I)
   IF K<MINI
     MINI=K
   ENDIF
   I+
 UNTIL I=ANZ

ENDPROC


PROC MAXIMUM

 IN

 ARRAY
 [
 FELD(255)
 ]

 OUT

 BYTE
 [
 MAXI
 ]


 LOCAL

 BYTE
 [
 I,K
 ]

 BEGIN

 MAXI=0
 I=0
 REPEAT
   K=FELD(I)
   IF K>MAXI
     MAXI=K
   ENDIF
   I+
 UNTIL I=ANZ

ENDPROC


PROC ZEICHNEN

 LOCAL

 BYTE
 [
 X,Y,F
 ]

 BEGIN

 LPT(CLS);
 F=0
 IF ANZK>0
   X=IX(F)
   Y=YP(F)
   COLOR(1)
   PLOT(X,Y)
   F=1
   WHILE F<ANZK
     X=IX(F)
     Y=YP(F)
     DRAW(X,Y)
     F+
   WEND
 ENDIF

 *     bis hier "Konturmodus"
 *     jetzt "Linienmodus"

 WHILE F<ANZ
   X=IX(F)
   Y=YP(F)
   PLOT(X,Y)
   F+
   X=IX(F)
   Y=YP(F)
   DRAW(X,Y)
   F+
 WEND

ENDPROC


PROC GR

 IN

 BYTE
 [
 STUFE
 ]

 BEGIN

 CLOSE(6)
 CLOSE(5)
 IF STUFE=0
   OPEN(6,12,0,"E:")
 ELSE
   OPEN(5,8,STUFE,"S:")
 ENDIF
 IF STUFE<=8
   SETCOL(2,0,0)
 ENDIF

ENDPROC


PROC BILD

 LOCAL

 BYTE
 [
 C2=709,C3=710,M
 ]

 BEGIN

 .GR(0)
 ?("Quellbild D8:");
 SUB(Z85,4,Z85)
 INPUT(F1)
 .GR(8)
 OPEN(1,4,0,F1)
 BGET(1,7680,SC)
 REGY(M)
 IF M=1           * falls vorhanden,
   BGET(1,2,709)  * Farben lesen
 ENDIF
 CLOSE(1)

ENDPROC


PROC SAVE

 BEGIN

 .SCHIEB(SC,FREI)
 .GR(0)
 ?("Zielfile D1:");
 SUB(Z85,4,Z85)
 INPUT(F2)
 OPEN(2,8,0,F2)
 BPUT(2,7680,FREI)
 CLOSE(2)

ENDPROC


PROC WARTEN

 BEGIN

 REPEAT
 UNTIL TRIG1=0
 REPEAT           * entprellen
 UNTIL TRIG1<>0

ENDPROC


PROC CURSOR

 IN

 BYTE
 [
 U,V
 ]

 LOCAL

 WORD
 [
 PO1=110,PO2
 ]

 BYTE
 [
 BITNR
 ]
                  * aus Cursorposition
 BEGIN            * Byte des Bildschirms
                  * berechnen und Pixel
 AND(U,7,BITNR)   * umdrehen
 LSRB(U)
 LSRB(U)
 LSRB(U)
 PO1=V
 ASLW(PO1)
 ASLW(PO1)
 ASLW(PO1)
 PO2=PO1
 ASLW(PO2)
 ASLW(PO2)
 ADD(PO1,PO2,PO1)
 ADD(PO1,U,PO1)
 ADD(SC,PO1,PO1)

 INLINE
 [
 174,BITNR,160,0,177,PO1,93,TAB1,145,PO1
 ]

 * d.h. LDX BITNR LDY #0 LDA (PO1),Y
 * EOR TAB1,X  STA (PO1),Y
```

```
ENDPROC


PROC SCHIEB

IN
WORD
[
Q,Z
]

LOCAL
BYTE
[
A
]

BEGIN
              * verschiebt Bild
A=0           * 7680 B. = 30 Seiten
REPEAT
  FMOVE(Q,Z,0)
  /Q+
  /Z+
  A+
UNTIL A=30

ENDPROC


* TEXT-LIBRARY zum Ausgeben von Texten
* in Graphics 8
* (C) 1991 HYPERON SOFT
* (P) THOMAS OTTO
* 7.9.91: FEHLERTILGUNG RAINER CASPARY
*          (BESONDERS TEXTB)

PROC TEXT

IN

WORD
[
X
]

BYTE
[
Y
]

ARRAY
[
TXT(41)
]

LOCAL

WORD
[
ANF,ANF2,DL,X1,X2,W1
]

BYTE
[
W,U,R1,L1,J,I,B01,B1,B2,L,ZS=756
]

BEGIN

L=0
REGA(U)
I=TXT(0)
WHILE I<>0
  L+
  I=TXT(L)
WEND
  DL=SC
  MULT(Y,40,ANF2)
  ADD(ANF2,DL,ANF2)
  X1=X
  LSRW(X1)
  LSRW(X1)
  LSRW(X1)
  ADD(ANF2,X1,ANF2)
  X2=X1
  ASLW(X2)
  ASLW(X2)
  ASLW(X2)
  SUB(X,X2,R1)
  SUB(8,R1,L1)
  REPEAT
    W=TXT(U)
    IF W<96
      IF W<32
        ADD(W,64,W)
      ELSE
        SUB(W,32,W)
      ENDIF
    ENDIF
    J=0
    ANF=W
    ASLW(ANF)
    ASLW(ANF)
    ASLW(ANF)
    ADD(/ANF,ZS,/ANF)
    REPEAT
      J+
      PEEK(ANF,B1)
      W1=B1
      I=0
      REPEAT
        ASLW(W1)
        I+
      UNTIL I=L1
      B01=W1
      I=0
      REPEAT
        LSRW(W1)
        I+
      UNTIL I=8
      B1=W1
      PEEK(ANF2,B2)
      IF B2<>0
        I=0
        WHILE I<>L1
          LSRB(B2)
          I+
        WEND
        WHILE I<>0
          ASLB(B2)
          I-
        WEND
      ENDIF
      ADD(B2,B1,B2)
      POKE(ANF2,B2)
      IF R1<>0
        ADD(ANF2,1,ANF2)
        PEEK(ANF2,B2)
        IF B2<>0
          I=0
          WHILE I<>R1
            ASLB(B2)
            I+
          WEND
          WHILE I<>0
            LSRB(B2)
            I-
          WEND
        ENDIF
        ADD(B2,B01,B2)
        POKE(ANF2,B2)
        SUB(ANF2,1,ANF2)
      ENDIF
      ADD(ANF2,40,ANF2)
      ADD(ANF,1,ANF)
    UNTIL J=8
    SUB(ANF2,319,ANF2)
    TXT(U)=32
    U+
  UNTIL U=L

ENDPROC


PROC TEXTB

IN

WORD
[
X
]

BYTE
[
Y,ZAHL
]


LOCAL

BYTE
[
PO,A,A1
]

ARRAY
[
ANZ(4)
]

BEGIN

PO=0
IF ZAHL>=100
  IF ZAHL>=200
    ANZ(PO)=50
    SUB(ZAHL,200,ZAHL)
  ELSE
    ANZ(PO)=49
    SUB(ZAHL,100,ZAHL)
  ENDIF
  PO+
  A1=1
ENDIF
IF ZAHL>9
  DIV(ZAHL,10,A)
  MULT(A,10,A1)
  SUB(ZAHL,A1,ZAHL)
  ADD(A,48,A)
  ANZ(PO)=A

  PO+
ELSE
  IF PO=1
    ANZ(PO)=48
    PO+
  ENDIF
ENDIF
ADD(ZAHL,48,A)
ANZ(PO)=A
PO+
ANZ(PO)=0
.TEXT(X,Y,ANZ)

ENDPROC
```

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**99,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**129,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	AT 280	9,00
Quick magazin 15	AT 316	9,00
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**149,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Spiele Programmieren Teil 2

Hier ist der zweite Teil meiner Serie. Diesmal geht es um das Titelbild und die Hiscoreliste. Da ich diesmal nicht viel Zeit hatte, sieht es nicht ganz so aus wie geplant. Soll heißen, das die oben genannten Bestandteile aus einfarbigen Zeichen bestehen, anstatt aus vierfarbigen.

Dadurch benötigen wir auch nicht die im ersten Teil reservierten Speicherbereiche $ac00-$bfff, weil die Daten im Programmcode-Speicher untergebracht worden sind. Aber das ist ja nicht so tragisch, weil diese Serie ja nur den Grundstein legen soll, und von Euch nach Lust und Laune erweitert und verändert werden kann.

Displaylist

Nun aber genug der Vorrede und losgelegt. Für das Titelbild definieren wir zuerst eine einfach aufgebaute Displaylist, die wohl nicht näher erklärt werden muß. Wer detailierte Informationen zum Thema Displaylist sucht, sollte sich das Buch "Tips & Tricks" von Clausdorff/Dittrich aus dem Data Becker Verlag besorgen.

Für den Hiscore-Screen benötigen wir außer einer Displaylist noch einige Routinen. Aber erstmal zum Aufbau der Hiscoreliste:

- 10 Zeichen (Bytes) für den Namen des Spielers
- 2 Bytes für die Punktzahl (0-65535)
- 2 Bytes für die Zeit gemessen in Sekunden (0-65535)

Das ganze dann achtmal, da nur die ersten 8 Plätze aufgelistet werden sollen. Die Zeitzählung ist im CPC-Original zwar nicht enthalten, aber ich habe sie eingebaut um einen möglichen Umgang mit Zeitzählung zu zeigen, sollte sie sich am Ende als unsinnige herrausstellen, kann man sie ja löschen.

do-table

Die Routine 'do-table' setzt die Daten aus der Hiscoreliste in den Bildschirmspeicher für das Hiscorebrett (listen-BS) ein. Zuerst werden die Adressen der Hiscoreliste und des Listen-BS in Zero-Page Register geladen('adr1' und 'adr2'), um nachher indirekt indiziert darauf zugreifen zu können. Dann beginnt eine Schleife in der zuerst die Punkteanzahl in 'm1' geschrieben und 'p-score' aufgerufen wird.

p-score

In 'p-score' werden nacheinander die 10000, 1000, 100, 10 und Einerstellen festgestellt und im listen-BS eingetragen. Das Feststellen der Ziffern erfolgt indem man die Ausgangszahl (also 'score') durch 10000 teilt, und so eine Zahl zwischen 0 und 9 erhält. Die Divisionsroutine, welche aus dem Atari-Magazin 10/88 stammt, sorgt dafür, daß der Rest, also: **score-int(score/10000)*10000**, in 'm1' steht. Man kann also gleich darauf die Division durch 1000 u.s.w. anschließen. Bevor die Ziffern in den listen-BS geschrieben werden können, muß noch das vierte Bit gesetzt werden, da im listen-BS der Screencode eines Zeichens steht, und der Screencode der Ziffern zwischen 16 und 31 liegt. Wenn bei einem Byte zwischen 0 und 9 das vierte Bit gesetzt wird bedeutet das eine Addition von 16. So erhalten wir den Wert der in den listen-BS geschrieben werden muß.

Bei den Ziffern für die Zeit funktioniert es fast genau so, nur muß die Zahl noch in Minuten umgerechnet werden, darum Teilen wir durch 600, 60 und 10. Die Übernahme des Namens dürfte einleuchtend sein. Sie besteht ja nur aus einer simplen Schleife.

Dieser Teil ist kurz und sehr oberflächlich geworden, was daran lag, daß ich ziemlich unter Zeitdruck stehe (Versetzung in Klasse 12 u.s.w.), aber wenn Ihr Euch den Quelltext genau anseht, werdet Ihr ihn mit Sicherheit verstehen. Ich will auch nochmal darauf hinweisen, daß es mitunter lehrreicher sein kann sich selber durch so einen Quelltext zu kämpfen, als wenn ich Euch alles erzähle. Ich erinnere nochmal alle daran die Musiken zu schreiben und verbleibe bis zum nächsten Teil, der hoffentlich umfangreicher wird.

Daniel Pralle

PAGE 1

```
; seite 1
         OPT 0
;
 *****************************************
 *                                       *
 * Listing zur Serie:                    *
 *         Spiele Programmieren          *
 *                Teil 1                 *
 *                                       *
 *                 von                   *
 *            Daniel Pralle              *
 *                fuer                   *
 *                                       *
 *       ATARI Magazin  3/96             *
 *                                       *
 *****************************************
;
; Konstante
;
code:      EQU $3000
head-bs:   EQU $5000
main-bs:   EQU $5080
info-bs:   EQU $5468
col-fnt:   EQU $5C00
mrout1:    EQU $6000
mrout2:    EQU $7000
pmbase:    EQU $8000        ; $8300-$87ff
back0:     EQU $9400
back1:     EQU $9800
back2:     EQU $9C00
back3:     EQU $A000
back4:     EQU $A400
;
; Zeropage adressen
;
adr1:      EQU $F0
adr2:      EQU $F2
;
; ---      Makros      ---
;
move.b:    MAC 2
           LDA ?1
           STA ?2
           END
moveq.b:   MAC 2
           LDA #<?1
           STA ?2
           END
move.w:    MAC 2
           LDA ?1
           STA ?2
           LDA ?1+1
           STA ?2+1
           END
moveq.w:   MAC 2
           LDA #<?1
           STA ?2
           LDA #>?1
           STA ?2+1
           END
movem.b:   MAC 3
           LDY #0
 a@:       LDA ?1,Y
           STA ?2,Y
           INY
           CPY #?3
           BNE a@
           END
adw1:      MAC 3
           CLC
           LDA ?1
           ADC #<?2
           STA ?3
           LDA ?1+1
           ADC #>?2
           STA ?3+1
           END
hiinc:     MAC 1
           BCC e@
           INC ?1+1
e@:        END
a-i:       MAC
           CMP #32
           BCS a@
           ADC #64
           JMP e@
a@:        CMP #96
           BCS e@
           SEC
           SBC #32
e@:        END
```

PAGE 2

```
; seite 2
        ORG $3000
        JMP beg
;
; DL fuer das Titelbild
;
title-dl:
        DFB $70,$70,$70,$70
        DFB 64+7
        DFW title-1
        DFB $70,$70
        DFB 64+2
        DFW title-2
        DFB 2
        DFB $70,$70,$70,$70,$70,$70,$70
        DFB 64+6
titl-dl1: DFW title-3a
        DFB 65
        DFW title-dl
;
; DL fuer das hiscore-Brett
;
hiscr-dl:
        DFB $70,$70,$70,$70
        DFB 64+7
        DFW hiscr-1
        DFB $70,$70
        DFB 64+2
        DFW hiscr-2
        DFB 2,2,2,2,2,2,2
        DFB 65
        DFW hiscr-dl
title-1:
        ASC %   HUNCHBACK+   %
title-2:
        ASC %        coded by%
        ASC %     creature xl%
        ASC %             for%
        ASC %   ATARI-Magazin%
title-3a:
        ASC % press  trigger %
title-3b:
        ASC $ press  trigger $
;
hiscr-1:
        ASC %  SCORE  TABLE  %
hiscr-2:
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
        ASC %----------      00000    '00"00%
```

```
;
; Hiscoreliste
;
;
; Aufbau:
; pro plazierung einmal
; - score, name-adr, Zeit
;
hiscr-tb:
        DFW 15000,name1,555
        DFW 13000,name2,940
        DFW 11000,name3,1325
        DFW 9000,name4,1710
        DFW 7000,name5,2095
        DFW 5000,name6,2480
        DFW 3000,name7,2865
        DFW 1000,name8,3250
;
name1:  ASC %Hunchback+%
name2:  ASC %by        %
name3:  ASC %Daniel    %
name4:  ASC %Pralle    %
name5:  ASC %for       %
name6:  ASC %Verlag    %
name7:  ASC %Werner    %
name8:  ASC %Raetz     %
```

PAGE 3

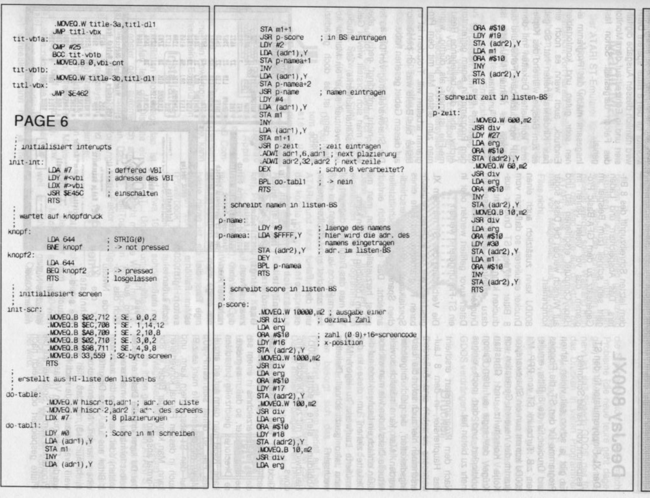
```
; seite 3
beg:
        JSR init-scr
        JSR init-int
        JSR do-table
el:
        JMP el
```

PAGE 4

```
;
; dividiert 16-bit Zahl
;
erg:    DFW 0
m1:     DFW 0
m2:     DFW 0
zsp:    DFW 0
z:      DFW 0
Div:
        LDA #0
        STA Erg
        STA Erg+1
        STA Zsp
        STA Zsp+1
        LDA #1
        STA Z
        LDA M2
        BNE Shift
        LDA M2+1
        BNE Shift
        RTS
Shift:  BIT M2+1
        BMI Schleifd
        INC Z
        ASL M2
        ROL M2+1
        JMP Shift
Schleifd: LDA M1
        SEC
        SBC M2
        STA Zsp
        LDA M1+1
        SBC M2+1
        STA Zsp+1
        PHP
        ROL Erg
        ROL Erg+1
        PLP
        BCC Negd
        LDA Zsp
        STA M1
        LDA Zsp+1
        STA M1+1
Negd:   LSR M2+1
        ROR M2
        DEC Z
        BNE Schleifd
        RTS
```

PAGE 5

```
vbi-cnt: DFB 0
;
; Vertical Blank Interupt
; .Titel-vbi:
; .   -blinken von "press trigger"
; .   -umschalten "Titel"/"Liste"
;
vbi:
        LDA 19              ; alle zwanzig sek.
        AND #3              ; wechsel zwischen
        BEQ titl-vb1        ; 'Titel' und 'HI-Score'
titl-vb2:
        .MOVEQ.W hiscr-dl,560
        JMP titl-vbx
titl-vb1:
        .MOVEQ.W title-dl,560
        INC vbi-cnt
        LDA vbi-cnt
        CMP #13             ; Blinkfreq.=13/50 hertz
        BCS tit-vb1a
```



```
           .MOVEQ.W title-3a,titl-dl1
           JMP titl-vbx
tit-vb1a:
           CMP #25
           BCC tit-vb1b
           .MOVEQ.B 0,vbi-cnt
tit-vb1b:
           .MOVEQ.W title-3b,titl-dl1
titl-vbx:
           JMP $E462
```

PAGE 6

```
;
; initialisiert interupts
;
init-int:
           LDA #7           ; deffered VBI
           LDY #<vbi        ; adresse des VBI
           LDX #>vbi
           JSR $E45C        ; einschalten
           RTS
;
; wartet auf knopfdruck
;
knopf:
           LDA 644          ; STRIG(0)
           BNE knopf        ; -> not pressed
knopf2:
           LDA 644
           BEQ knopf2       ; -> pressed
           RTS              ; losgelassen
;
; initialiesiert screen
;
init-scr:
           .MOVEQ.B $02,712 ; SE. 0,0,2
           .MOVEQ.B $EC,708 ; SE. 1,14,12
           .MOVEQ.B $A8,709 ; SE. 2,10,8
           .MOVEQ.B $02,710 ; SE. 3,0,2
           .MOVEQ.B $98,711 ; SE. 4,9,8
           .MOVEQ.B 33,559 ; 32-byte screen
           RTS
;
; erstellt aus HI-liste den listen-bs
;
do-table:
           .MOVEQ.W hiscr-tb,adr1 ; adr. der Liste
           .MOVEQ.W hiscr-2,adr2 ; adr. des screens
           LDX #7           ; 8 plazierungen
do-tabl1:
           LDY #0           ; Score in m1 schreiben
           LDA (adr1),Y
           STA m1
           INY
           LDA (adr1),Y
           STA m1+1
           JSR p-score      ; in BS eintragen
           LDY #2
           LDA (adr1),Y
           STA p-namea+1
           INY
           LDA (adr1),Y
           STA p-namea+2
           JSR p-name       ; namen eintragen
           LDY #4
           LDA (adr1),Y
           STA m1
           INY
           LDA (adr1),Y
           STA m1+1
           JSR p-zeit       ; zeit eintragen
           .ADWI adr1,6,adr1 ; next plazierung
           .ADWI adr2,32,adr2 ; next zeile
           DEX              ; schon 8 verarbeitet?

           BPL do-tabl1     ; -> nein
           RTS
;
; schreibt namen in listen-BS
;
p-name:
           LDY #9           ; laenge des namens
p-namea:   LDA $FFFF,Y      ; hier wird die adr. des
                            ; namens eingetragen
           STA (adr2),Y     ; adr. im listen-BS
           DEY
           BPL p-namea
           RTS
;
; schreibt score in listen-BS
;
p-score:
           .MOVEQ.W 10000,m2 ; ausgabe einer
           JSR div          ; dezimal Zahl
           LDA erg
           ORA #$10         ; zahl (0-9)+16=screencode
           LDY #16          ; x-position
           STA (adr2),Y
           .MOVEQ.W 1000,m2
           JSR div
           LDA erg
           ORA #$10
           LDY #17
           STA (adr2),Y
           .MOVEQ.W 100,m2
           JSR div
           LDA erg
           ORA #$10
           LDY #18
           STA (adr2),Y
           .MOVEQ.B 10,m2
           JSR div
           LDA erg
           ORA #$10
           LDY #19
           STA (adr2),Y
           LDA m1
           ORA #$10
           INY
           STA (adr2),Y
           RTS
;
; schreibt zeit in listen-BS
;
p-zeit:
           .MOVEQ.W 600,m2
           JSR div
           LDY #27
           LDA erg
           ORA #$10
           STA (adr2),Y
           .MOVEQ.W 60,m2
           JSR div
           LDA erg
           ORA #$10
           INY
           STA (adr2),Y
           .MOVEQ.B 10,m2
           JSR div
           LDA erg
           ORA #$10
           LDY #30
           STA (adr2),Y
           LDA m1
           ORA #$10
           INY
           STA (adr2),Y
           RTS
```

DeeJay 800XL

Der XL-Floppyemulator für den ST

Testbericht von Harald Schönfeld

Es gibt ja schon seit vielen Jahren Programme für den ST, die Floppies und Drucker für die 8 Bitter emulieren, z.B. TurboLink ST von PPP. Mit 800DJ kommt nun ein Sharewareprogramm der neueren Generation von Kolja Koischwitz und Christian Krüger, das sogar auf dem Falcon funktioniert und dort noch einiges mehr zu bieten hat.

Nach dem Programmstart erscheint das Hauptfenster, in dem 8 Laufwerkicons zu sehen sind. Außerdem erscheinen hier auch sofort die `Lieblingsdisketten', die gleich mitgeladen werden. Man kann nämlich soviele virtuelle Disks laden wie man will und dann einfach ein Laufwerkicon auf die Diskette ziehen, um diese in das emulierte Laufwerk `zu legen'. Man kann also ganz schnell Disketten wechseln.

Abbildung siehe rechts: 800DJ Hauptwindow mit zwei Directory-Windows

Klickt man eine Diskette mit der rechten Maustaste an, dann erscheint deren Inhaltsverzeichnis in einem seperaten Fenster, so daß man mehrere Directories gleichzeitig betrachten kann. Klickt man dann auf ein einzelnes File, so öffnet sich ein PopUp Menü, mit dessen Hilfe man es z.B. auf den ST abspeichern kann, und auch in dessen Format konvertieren kann. Man kann sogar Bilder im 8bit Format ansehen...

Der DJ kann virtuelle Disks entweder selbst formatieren (in mehreren Formaten) oder man kann das auch vom 8 Bitter aus tun. Jede Diskette kann einen langen Namen bekommen (nicht nur 8+3), so daß man sofort weiß, was darauf ist. Je nach Modus werden Disks nur beim Verlassen des Programms vom DJ Speicher auf die Platte gespeichert oder gleich nach dem letzten Schreibzugriff des 8 Bitters. Das Abspeichern und Laden geht sehr schnell (zum Beispiel im Gegensatz zu dem GFA-Basic Programm, das vor vielen Jahren im HappyComputer erschienen ist) und auf Wunsch werden die Disks sogar komprimiert.

800DJ kann zusätzlich auch einen Drucker emulieren, so daß man vom 8 Bitter auf den ST Drucker ausdrucken kann - natürlich braucht man dazu eventuell einen passenden Druckertreiber. Auch hier können die Daten zuvor gefiltert werden oder in ein ST-File umgelenkt werden.

Die Verbindung des ST mit dem XL geschieht wie bei anderen vergleichbaren Programmen, mit Hilfe eines Spezialkabels, das die unterschiedlichen Spannungen der Schnittstellen angleicht. Das ist ziemlich einfach selbst herzustellen, wenn man mit einem Lötkolben umgehen kann.

Will man das Programm dagegen auf einem Falcon laufen lassen, so muß man zunächst zum Lötkolben greifen, und dem Falcon eine zusätzliche Schnittstelle spendieren. Das klingt zwar aufwendig, ist es aber nicht, weil man nur einige wenige Pins, die es im Falcon schon gibt, nach außen legen muß.

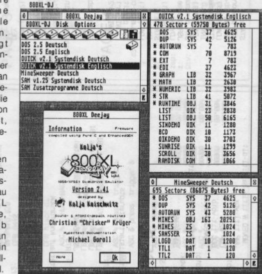
Diese haben dann automatisch das passende Niveau für die XL Schnittstelle, deshalb braucht man nun nur ein einfaches Nullmodem-Kabel.

Besitzt man dann auch noch einen ScreenEye Digitalisierer für den Falcon, so kann man sich sogar den Monitor für den 8 Bitter sparen! Dann wird nämlich dessen Ausgabe digitalisiert und in Echtzeit auf dem Monitor des Falcon dargestellt. Schon fast genial...

Insgesamt macht das Programm einen sehr guten und komfortablen Eindruck, auch wenn es noch ein paar Kinderkrankheiten hat. So gab es zum Beispiel während des Kopierens kompletter Disketten mit dem DUP reproduzierbare Fehler und die Abfrage der rechten Maustaste ist noch etwas `ungenau'.

Zwar gibt es eine Hypertext-Hilfe zu dem Programm in einem getrennten Archiv, aber das beiliegende Read-me-File ist mehr als dürftig, wenn man zum ersten Mal mit dem Programm arbeiten will. Trotzdem ist es bisher das Beste was ich persönlich auf diesem Gebiet gesehen habe.

Der Sharewarebeitrag von DM 40 ist zwar nicht unbedingt' gering, aber wenn man sich vorstellt wieviel Geld 8 Diskettenlaufwerke, ein Drucker und eventuell sogar ein Monitor kosten, dann ist es doch geradezu günstig.



MagicMac

Der ATARI ST-Emulator für Apple Macintosh Computer

Testbericht von Harald Schönfeld

Nachdem von ATARI seit knapp 3 Jahren kein neuer Computer mehr erschienen ist, denken verständlicherweise viele ATARI User an den Umstieg auf ein anderes Computersystem, um am Ball zu bleiben und neue Entwicklungen nicht zu verpassen. Um den Umstieg zu erleichtern, gibt es inzwischen eine Reihe von ATARI ST Emulatoren für unterschiedliche Computersysteme, z.B.:

MagicMac: Softwarelösung für Apple Macintosh

Janus: Soft+Hardware für PC

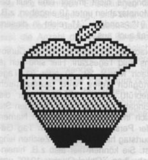
Gemulator: Soft+Hardware für PC

STEmu: Software für SUN und DEC Workstations (unter UniX)

Die bei weitem schnellste und preisgünstigste Lösung ist dabei MagicMac für Apple Macintosh 680x0 Computer. Da ich selbst seit einigen Wochen ein Powerbook besitze, kann ich hier meine Erfahrungen schildern.

Installation

Die Installation von MagicMac ist einfach: Man legt die Diskette ein, das Fenster geht automatisch auf, und man klickt den Installer an. Das war's auch schon. Bei dem Vorgang wird das Betriebssystem und das Desktop (Ease) installiert. Beim ersten Programmstart muß man dann noch festlegen, wieviel RAM MagicMac belegen darf (mind. 4), bzw. wieviel es dem Apple für seine eigenen Programme übriglassen soll - denn schließlich kann man ja mit beiden Betriebssystemen gleichzeitig arbeiten. Außerdem muß man wählen, wohin die Schnittstellen umgeleitet werden sollen. Während man von der Mac Seite aus direkt auf die `ATARI' Files zugreifen kann, sieht man von MagicMac aus die Apple Files nicht.



Dann geht es an's Installieren der eigentlichen ATARI Programme, die man einfach per Diskette vom ST rüberholt (es soll zwar sogar ein Netzwerk-MidiCom geben, das mit ATARIs und Macs funktioniert, aber das konnte ich noch nicht ausprobieren). Auf Anhieb laufen viele saubere Programme, wie Edison (Editor), ATARI Works (integriertes Office-Paket), Pure C, Kobold (schneller Kopierer, der allerdings auf dem Mac nicht wirklich schneller ist), GemView (Grafikkonvertierung), 1stWord (Textverarbeitung) und viele mehr. Und das beste daran ist, sie laufen auf dem kleinsten zur Zeit erhältlichen Mac (Powerbook 150 68030/33MHz) etwa 3 mal schneller als auf einem Falcon und etwa 10 mal schneller als auf dem ST... Und das unter Multitasking - vergleicht man die Werte mit ATARIs MultiTos, kann man nochmal einen Faktor 1.5 zufügen.

Probleme

Natürlich gibt es auch Probleme: Der Pure C Debugger läuft nur auf 68030er Mac, nicht auf den 68040er, weil er nicht so ganz kompatibel geschrieben wurde. Calamus 1.09, die Standardversion von 1987 macht Probleme (die neue teure geht dagegen) und etwas, das mich besonders nervt ist, daß Speedo-GDOS, das für das Drucken in vielen Programmen mit Vektorfonts zuständig ist, auf der neuesten MagicMac Version seinen Dienst versagt (während es auf der alten noch läuft!). Zwar gibt es `einleuchtende' Gründe warum das so ist, aber mir drängt sich der Verdacht auf, daß ASH hier sein eigenes Vektorfont-GDOS in der MagicMac Version verkaufen und das Standard Speedo-GDOS verdrängen will.

Drucker

Ein anderes Kapitel ist das Anschließen von Druckern: Beim Mac werden die Drucker üblicherweise über das serielle AppleTalk angeschlossen, was beim Mac die Sache sonst sehr angenehm gestaltet. Die Drucker am ST sind aber üblicherweise Parallelport Drucker. Hier helfen nur Kniffe aller Art, oder man besorgt sich das Programm PowerPrint mit einem seriell auf parallel Wandler für insgesamt DM 250,-. Das ist immerhin billiger als ein neuer Drucker und funktioniert sehr gut. Allerdings sind hier noch andere Lösungen zu erwarten (vielleicht auch aus meiner Feder...).



Alles in Allem kann man sagen: MagicMac ist DIE Lösung für alle, die ihren guten, alten ATARI ST in die nächste Computergeneration hinüberretten wollen. Und Macs sind ja sowieso schon immer die Vorbilder des STs gewesen. Auf diese Art hab' ich jetzt zumindest endlich einen portablen 'ST', nachdem das STBook ja nie wirklich zu haben war...

Bleibt nur zu hoffen, das MagicMac auch bald Power Macintosh kompatibel wird.

Workshop: WASEO Triology

GEBURTSTAGS KALENDERDRUCKER

Wie angekündigt geht es weiter mit dem neuen Workshop zur WASEO-Triology-Diskette, auf der sich die Programme GEBURTSTAGSKALENDERDRUCKER, LETTER-MASTER und KURZBRIEFDRUCKER befinden.

Im ersten Teil wird jetzt der GEBURTS-TAGSKALENDERDRUCKER besprochen. Aber zunächst mal: Wozu braucht man so ein Programm überhaupt? Geburtstagskalender gibt es doch wie Sand am Meer, inzwischen auch selbstgestaltbare, da ist einer für den Computer doch eigentlich überflüssig.

Elektronische Vorteile

Das stimmt natürlich, allerdings hat ein ``elektronischer'' Geburtstagskalender ja auch seine Vorteile, denn im Gegensatz zu dem auf Papier braucht man, wenn man z.B. mal versehentlich jemanden im falschen Monat oder am falschen Tag eingetragen hat, nicht wegzuradieren oder irgendwie anders umständlich zu entfernen, man ruft einfach den Tag auf und löscht ihn heraus. Außerdem hat dieses Programm noch den Vorteil, daß der ausgedruckte Kalender nicht viel Platz braucht, sogar weniger als eine DIN A5-Seite.

Wenn man ihn also auf eine A4-Seite druckt, hat man immer noch genügend Platz, um ihn mit einem Bild oder was auch immer zu gestalten, und wenn man sehr wenig Platz in seinem Zimmer hat, dann kann man ihn trotzdem dort irgendwo unterbringen. Die meisten kaufbaren Geburtstagskalender hingegen sind eher großformatig angelegt und brauchen daher meistens wesentlich mehr Platz.

Anwählen können wir den Geburtstagskalenderdrucker wie gewohnt im Grafikhauptmenü mit Return oder dem Feuerknopf. Nach kurzer Ladezeit sehen wir dann den Menübildschirm vor uns und können loslegen.

Dazu drücken wir erstmal nur Return und den Feuerknopf. Nun wird nach der Monatszahl gefragt, die zwischen 1 und 12 liegen kann. Geben Sie mal spaßeshalber eine ungültige Zahl ein, z.B. 99. In diesem Fall wird die Zahl nicht angenommen und die Eingabe weiter abgefragt. Also geben Sie nun eine gültige Monatszahl ein (welche ist egal). Dabei brauchen Sie übrigens nicht immer eine Null bei Monatszahlen unter 10 eingeben, z.B. ``01'', sondern ``1'' reicht in diesem Fall auch aus.

Nach der Eingabe springt der Cursor ins Feld Tageszahl. Hier sind nun je nach Monat 29, 30 oder 31 Tage möglich (dies wird automatisch geprüft). Wenn Sie auch hier die Eingabe beendet haben, befinden Sie sich im Eingabefeld für den Namen der Person, die an diesem Tag Geburtstag hat und das 20 Zeichen lang ist. Sie können hier also z.B. hineinschreiben ``Onkel Ottokar 1940'' und nach Drücken von Return und Feuerknopf steht der Onkel an diesem Tag in Ihrem Kalenderblatt.

Jetzt springt der Cursor wieder ins Feld Tageszahl und diese wird automatisch um 1 erhöht. Nun können Sie entweder diesen Tag nehmen, indem Sie ihn mit Return oder dem Feuerknopf bestätigen, oder Sie geben irgendeine andere gültige Tageszahl ein, somit brauchen Sie nämlich nicht jeden folgenden Tag durchgehen, bis der gewünschte erreicht ist.

3 Möglichkeiten

Der letzte Namenseintrag bleibt so lange bestehen, bis ein neuer ansteht. Nun kann es ja vorkommen, daß zwei Personen am gleichen Tag Geburtstag haben. Was kann man dann machen?

In diesem Fall haben Sie drei Möglichkeiten: Erstens, Sie kürzen die Namen so weit wie möglich ab (z.B. statt des ganzen Vornamens nur der jeweils erste Buchstabe). Zweitens, Sie kürzen die Namen nicht so stark ab, drucken das Kalenderblatt aus und schreiben das Geburtsjahr mit der Hand darunter. Oder drittens, wenn alles andere nicht geht, lassen Sie einfach das Feld leer und tragen die Daten später nach dem Ausdrucken mit der Hand ein. Es wäre außerdem noch möglich, sowohl von den Vor- als auch von den Nachnamen nur den ersten Buchstaben und das Geburtsjahr einzutragen und nach dem Ausdrucken dann, wenn notwendig, den vollen Vor- oder Nachnamen als Gedächnisstütze darunterzuschreiben. Das ist natürlich keine ideale Lösung, aber doch ein recht annehmbarer Kompromiss.

Kalender ansehen

Wenn Sie mit dem ganzen Monat fertig sind, können Sie sich den Kalender nochmal ansehen. Dazu verlassen Sie die Eingabefunktion erstmal mit Druck auf ESC (ist aber nur nötig, wenn Sie nicht den letzten Tag eingegeben haben, da in diesem Fall das Programm automatisch das Ende der Eingabe annimmt und zum Menü zurückkehrt). Wählen Sie nun den zweiten Menüpunkt ``Kalender ansehen'' an. Jetzt werden Sie gefragt, ob Sie den ganzen Kalender oder einzelne Tage sehen wollen. Im zweiten Falle müssen Sie noch die Tageszahl eingeben, dann wird der Eintrag im Namenseintragefeld gezeigt.

Durch Drücken einer bliebigen Taste oder des Feuerknopfes kommen Sie wieder zum Menü zurück. Ansonsten wird der Bildschirm gelöscht und das Kalenderblatt seitenweise ausgegeben, und zwar mit allen Zeichen, wie sie normalerweise auch über den Drucker erscheinen würden. Hier können Sie sich also auch gleich mal ansehen, wie das Kalenderblatt in etwa aussehen wird (in etwa nur deshalb, weil die Kalenderblätter zweispaltig ausgedruckt werden, um Platz zu sparen, d.h. der Monat wird geteilt und die erste Hälfte steht links und die zweite rechts von der Mitte). Sie können sich nun alles ansehen oder mit ESC vorzeitig abbrechen und zum Menü zurückkommen.

Falls Ihnen nun aufgefallen sein sollte, daß Sie etwas falsch eingetragen haben oder überhaupt noch etwas

nachtragen oder ändern müssen, dann können Sie das ganz normal durch den Menüpunkt ``Kalender eingeben" tun und wie eben schon beschrieben vorgehen. Dabei sollten Sie aber darauf achten, daß Sie, wenn Sie nach der Monatszahl gefragt werden, die richtige Zahl eingeben, weil sonst der gesamte Monat gelöscht wird.

Extra-Menüpunkt

Wieso das? Nun, es könnte ja sein, daß Sie vorher schon einen Monat fertiggestellt und abgespeichert haben. Dieser befindet sich aber immer noch im Speicher. Wenn Sie jetzt einen neuen anfangen wollen und eine andere Monatszahl eingeben, wird der alte automatisch gelöscht. Auf diese Weise wurde ein Extra-Menüpunkt für ``Kalender löschen" gespart. So können Sie auch einen schon vorher abgespeicherten Monat laden, ihn sich zur Kontrolle ansehen und dann gleich mit einem anderen anfangen, ohne ihn extra löschen zu müssen.

Bevor Sie also einen neuen Monat anfangen oder einen alten korrigieren, sollten Sie ihn sicherhaltshalber abspeichern, um versehentlichem Löschen vorzubeugen.

Den Geburtstagskalender können Sie natürlich auch durch einen eigenen Menüpunkt ausdrucken. Vorher werden Sie noch gefragt, ob er links, in der Mitte oder rechts vom Blattrand gedruckt werden soll. Sobald Sie hier ihre Wahl getroffen haben, wird der Druckvorgang gestartet und das gesamte Kalenderblatt (richtige Setup-Einstellung vorausgesetzt) ordnungsgemäß ausgedruckt. Falls Ihr Drucker nicht über den Standard-Druckerzeichensatz verfügt oder andere Druckercodes braucht, um z.B. Breit- oder Schmalschrift einzustellen, können Sie dies im Setup eintragen.

Ihr Kalender erhält dann vielleicht ein etwas anderes Aussehen, aber die Daten bleiben dadurch trotzdem dieselben und das ist ja schließlich das Wichtigste.

Mit dem Menüpunkt ``Diskette" können Sie ein erstelltes Kalenderblatt laden und abspeichern sowie sich das Inhaltsverzeichnis auflisten

Geburtstagskalenderdrucker

lassen. Bei letzterem brauchen Sie nicht jedesmal das ganze Directory über sich ergehen lassen, wenn Sie den gewünschten Dateinamen gesehen haben, reicht ein Druck auf ESC und Sie kommen wieder zum Auswahlmenü zurück.

Der nächste Menüpunkt befaßt sich mit dem Setup. Nacheinander werden hier alle wichtigen Einstellungen für den Drucker abgefragt, und zwar die Druckercodes, dabei müssen Sie zuerst die Anzahl der Werte eingeben (es sind höchstens 5 Stück möglich) und dann die Zahlen, wobei zuerst die alten eigeblendet werden. Sie können sie entweder mit Return oder dem Feuerknopf bestätigen oder auch ändern. Zum Schluß entscheiden Sie, ob das Setup gespeichert werden soll oder nicht.

Setup

Die abgespeicherten Daten werden beim nächsten Programmstart dann automatisch geladen. Sollten sie die Datei übrigens mal unbeabsichtigt gelöscht haben, können Sie trotzdem noch mit dem Programm arbeiten, denn findet es die Datei nicht, werden die Daten einfach automatisch von ihm eingesetzt, die für diesen Fall einprogrammiert wurden. Sie müssen Sie dann evtl. nochmal ändern, können aber trotzdem normal mit dem Geburtstagskalenderdrucker weiterarbeiten.

Wie bei allen anderen Programmen von WASEO auch ist ein Menüpunkt für die Einstellung der Laufwerknummer vorgesehen und ein weiterer zum Verlassen des Programmes, wobei Sie zu den anderen Programmen oder in den Selbsttest kommen.

Das wäre schon alles zum Geburtstagskalenderdrucker. Sie sehen, die Bedienung ist wirklich sehr einfach und es gibt nur wenige Dinge, auf die man dabei achten muß. Ob Sie Ihren Kalender ausdrucken und irgendwo aufhängen oder nur per Computer verwalten, können Sie selbst entscheiden, auf jeden Fall haben Sie mit dem Programm eine gute Möglichkeit, Geburtstage zu verwalten und eine Übersicht über jeden Monat zu bekommen, bei dem sich das Geburtstagsfest mal wieder nähert.

Stellungnahme

Noch eine kurze Stellungnahme zum Schluß an diejenigen, denen die Vorspannanzahl der WASEO-Disketten nicht gefiel: Es ist doch grundsätzlich so, daß sich jeder Autor eine gewisse Präsentation seines Werkes wünscht, das ist bei einem Buch so, bei einem Film und bei einem Programm ist es nicht anders. Nun sind davon auf den Disketten von WASEO gar nicht so viele enthalten, denn außer dem Text an die Hacker- und Raubkopie-Kandidaten sind es gerade einmal zwei, nämlich der mit der WASEO-Vorstellung und dem eigentlichen Titelbild mit den animierten Farben und Graphics 10.

Beide kann man außerdem überspringen, indem man beim Booten kurz die HELP-Taste drückt (das steht auch in jeder Anleitung), damit wird die Ladezeit wesentlich verkürzt und man sieht nur noch den Hinweis ``Moment bitte" und die Danksagungen, bevor das grafische Auswahlmenü erscheint.

Auch DESKTOP ATARI hat z.B. ein Titel-Bild und braucht außerdem noch einiges an Initialisierungszeit und lädt zusätzlich noch das Bild mit dem Hinweis zum Umdrehen der Diskette, wodurch man da auch nicht schneller zum Arbeiten kommt. Die Vorspannabschnitte der WASEO-Diskette sind deshalb auch nicht dazu gedacht, um den Anwender unnötig aufzuhalten, sondern sollen die Neugier wecken und das Laden etwas interessanter gestalten, mehr nicht.

Das war es für diesmal. Nächstes mal geht es weiter mit dem Programm Lettermaster, mit dem man wieder mehr im grafischen Bereich etwas gestalten kann. Also bis dann!

Good Byte

Thorsten Helbing

Serie - Turbo-Basic für Fortgeschrittene

Turbo-Basic für Fortgeschrittene

Teil 1

Herzlich Willkommen zu einem neuen Kursangebot im ATARI-magazin. In diesem Turbo-Basic Kurs erwarten Sie nützliche Tricks und Kniffe, die Ihnen einige Probleme gleich um ein vielfaches einfacher erscheinen lassen. Voraussetzungen sind Grundkenntnisse im Aufbau des ATARI und der BASIC-Programmierung.

MOVE-Befehl

Anfangen wollen wir diesen Kurs mit einfachen Bild-Manipulationen. Der MOVE-Befehl wird hierbei im Mittelpunkt stehen. Zu Beginn benötigen wir ein kleines Programm, das uns eine einfache Grafik auf den Bildschirm malt:

```
10 GRAPHICS 8
20 FOR X=1 TO 319 STEP 2
30 COLOR 1
40 PLOT X,0
50 DRAWTO 319-X,0
60 NEXT X
```

Mit diesem Muster wollen wir nun unsere Experimente machen. Als erstes Beispiel wollen wir die Grafik in einer Variable abspeichern, den Bildschirm löschen und dann die Grafik wieder in den Bildschirmspeicher laden.

```
70 DIM SCREEN$(7680)
80 MOVE DPEEK(88),ADR (SCREEN$),7680
```

Mit diesem Move Befehl bewegen wir 7680 Byte - so groß ist ein Bild in Graphics 8 - vom Beginn des Bildschirmspeichers (DPEEK(88)) zu der Adresse, an der der String SCREEN$ beginnt. Nun ist der Bildschirm gesichert und kann gelöscht werden.

```
90 GRAPHICS 8
```

Der Bildschirm ist nun leer und wartet darauf wieder mit dem Bild gefüllt zu werden:

```
100 MOVE ADR(SCREEN$), DPEEK(88),7680
```

Wie Sie sehen, reicht diese Zeile aus, um den Bildschirm wieder ganz herzustellen. Es sind lediglich die Parameter des ersten MOVE-Befehls vertauscht. Die Daten werden nun von SCREEN$ geholt und im Bildschirmspeicher abgelegt.

Da wir den Bildschirm nun schon in SCREEN$ gesichert haben, können wir damit auch noch ein paar andere lustige Sachen machen. Z.B. müssen wir ja nicht den ganzen gesicherten Bildschirm zurückschreiben, sondern können beispielsweise auch die untere Hälfte nach oben kopieren:

```
110 MOVE ADR(SCREEN $)+7680/2,DPEEK(88),7680/2
```



Es wird also nicht vom Beginn von SCREEN$ an gelesen, sondern erst ab der zweiten Hälfte, sprich 7680/2 Bytes später. Da diese aber nicht genauso versetzt abgelegt werden, sondern weiterhin zu Beginn des Bildschirmspeichers abgelegt werden, der Bildschirm zwischenzeitlich nicht gelöscht wurde, erscheint nun ein anderes Muster, das quasi aus zwei unteren Hälften des Ursprungsbildes bestand.

Ein netter Effekt, oder? Vielleicht möchten Sie Ihr kleines "Kunstwerk" jetzt auf Diskette bannen, auch dies ist möglich:

```
120 OPEN #1,8,0,"D:PICTURE.PIC"
130BPUT #1,ADR(SCREEN$),7680
140 CLOSE #1
```

Um ganz sicherzugehen, daß alles richtig geklappt hat, laden wir das Bild gleich wieder ein:

```
150 OPEN #1,4,0,"D:PICTURE.PIC"
160 BGET #11,DPEEK(88), 7680#
170 CLOSE #1
```

Doch was ist das? Das Bild was nun eingelesen wurde, entspricht dem Ausgangsbild und nicht dem variierten, aus zwei unteren Hälften bestehenden. Dies kommt daher, daß in der Variable SCREEN$, die ja nur abgespeichert wurde, noch der Ursprungsbildschirm gespeichert war. Hätten wir nun unsere Variation abspeichern wollen, so hätten wir zwei Möglichkeiten gehabt; entweder:

```
130 BPUT #1,DPEEK(88),7680
```

oder

```
130 MOVE DPEEK(88),ADR(SCREEN$),7680 : BPUT #1,ADR(SCRE EN$) ,7680
```

Die zweite Variante hat den Vorteil, daß zwischen MOVE-Befehl und BPUT-Abspeichern noch beliebig viele Befehle stehen können, sprich, es ist somit möglich, vorher in GRAPHICS 0 zu wechseln, um beispielsweise einen Namen für das zu speichernde Bild eingeben zu lassen.

Sie sehen also, was man allein im grafischen Bereich aus dem MOVE-Befehl herausholen kann. Probieren Sie ruhig ein wenig mit Spiegelungen usw. herum, es lassen sich die tollsten Effekte erstellen!

Falls Ihr Anregungen und wünsche habt, könnt Ihr ja an den Verlag schreiben.

Bis zum nächsten Mal wünsche ich viel Spaß

Frederik Holst

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt - Anzeigenschluß 1. August

SUCHE: Ich suche eine XF551 die 100% Ok ist und nicht über 100,-DM kostet. Wer mir eine Anbieten kann/ will sollte mich mal kontakten. Kay Hallies, Flamweg 7, 25335 Elmshorn oder in der TIP-BBS [T04121 20004,3] (SYSOP).

Suche: PD-Software für Schule, Ausbildung und Anwendungen. Wer hat noch Diskettenmagazine Action, DV-MAgazin, Excel, Spectacular M.D., Enter Atari, Strange Invasion und Internets Latest? Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47B, 99706 Sondershausen, Tel./Fax 03632/600286.

Das PD-Mag sucht immer gute Programme! Suche auch Sounds für den Black Magic Composer! PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Suche von Synapse Software: Synstock und Syntrend sowie Syncalc Templates (fertige Originalmasken zu Syncalc). Wer tauscht Software mit mir? Uwe Pelz, Ringstr. 30, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Suche das Atari-Profibuch. Angebote bitte an: Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück, Tel.: 05439/3265 (ab 15.00 Uhr).

Suche Schaltplan für Atari 800 XE + XF'551 und Atari 1050. Ebenfalls suche ich einen Schaltplan für Atari PC 3. Peter Karbe, Puschkinstr. 13, 16816 Neuruppin, Tel. 03391/397830 ab 19.00 Uhr.

Biete eine Menge Games zu günstigen Preisen für Atari XL/XE. Liste gegen 1,- DM Rückporto bei Kristian Häring, Schubertstr. 24, 73660 Urbach.

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen

1. August 1995

Verkaufe folgende Spiele, alles original verpackt, zu je 5,- DM oder zusammen für nur 40,- DM + Porto: Pirates of the Barbary Coast, Crusade in Europe, Halley Patrol, Taxicab Hill, Rescue on Fractalus, Dispatch Rider, River Raid, Dark Chambers, Dig Dug, Desert Falcon, Lode Runner. Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, 09474 Crottendorf.

Verkaufe: Drag 5,- DM, Scaremonger / Mad Marbles 5,- DM, Mission Zircon 5,- DM, 8 Bit - Mags 13 + 14 + Atari magazin Nr. 1 für 5,- DM zzgl. Porto/Verpackung 5,- DM für gesamt 25,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/ 708.

Suche und kaufe ständig Computer-Kontakt und Happy-Computer Hefte. Außerdem werden polnische Programme gesucht, zur Vervollständigung meiner Sammlung. Angebote sendet bitte an Helmut Weidner, PSF 22, 08481 Lengenfeld, Tel. 037606/2688.

Verkaufe Atari 800 XL + 800 XE mit Netzteil und Drucker 2700 ohne Netzteil + Drucker XMM 801 defekt, Ralf Näcker, Wernsdorferstr. 130, 15751 Niederlehme, Tel. 03375/503675.

Suche HDI-Floppy (3,5 Zoll - bis 1,44 MB) für Atari XL, Biete bis 500,- DM!!! Suche Atari 600 XL, biete bis zu 80,- DM. Bitte melden bei: Andreas Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim, Tel.: 06243/ 8476 (nur Wochenende).

Biete: Visicalc und Syncalc Tabellenkalkulationsprogramme je 15,- DM, Thomas Grasel, Dillenburgerstr. 61, 60439 Frankfurt-Main, Tel.: 069/ 577516.

Mein Game ``Polar Pierre" ist defekt, wer kann meine Disk reparieren oder verkauft sein Original? Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Suche die Strategiesimulation ``USAAF" von SSI, nur Originale und mit allen Beilagen! Angebote erbeten an: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Für Speedy XF/1050 suche ich spezielle Software, außer die im Lieferumfang enthaltene und immer noch Deja Vu. G. Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel.: 03338/3250.

Verkaufe: 800XL m. 256KB-RAM, 1050 Turbo, Turbofreezer, XF551, Farbmon., 1027-Drucker, Floppy 810, zig Disketten Orig.-Softw., div. Literatur (DE RE AT usw.) Preis: VB 900,- ab 19.00 Uhr, Tel. 040/6040257.

Habe mir einen 1040-ST gebraucht gekauft. Dabei war auch eine Festplatte mit 44 MB. Suche für 1040 + Festplatte die Originalbeschreibungen, da sie nicht dabei waren. Viele Grüße Karl Richter, Olbrichstr. 7/2/9, A-2401 Fischamend.

Wg. PC, 800 XL, 2000 II, Mon. Philips CM 8833, 100 Leerdisks, VB 560,-DM, alle AM + viele Disks (NP 700,- DM), VB 350,- DM, alles VB 830,-DM, Einzelpreise erfragen, Tel. 02426/4206.

Biete: Stereoblaster für 40,- DM, SPOS mit Anleitung für 40,- DM und Happy-Speedy für 40,- DM. ROland Roth, Roxheimerstr. 34, 67227 Frankenthal.

Bitte beachten Sie die Seiten 17, 22, 43 und 48

Wichtig:

Gutschein nur gültig bis 10. Juli 1995

Neue Public Domain

Sparangebot Seite 17

PD-Ecke von Sascha Röber

Hallo liebe Leser!

Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zur neuen PD-Ecke begrüßen. Wie im letzten Atari-Magazin habe ich auch diesmal die neuen PD's aus meiner doch recht umfangreichen Privatsammlung herausgesucht, wundert Euch also nicht, daß der eine oder andere ältere Titel dabei ist!

Megablast!

Das absolut beste Ballerspiel im PD-Sektor! In diesem Spiel für 1 oder 2 Spieler duellieren sich zwei Raumjäger mit unterschiedlichsten Waffen. Gute Grafik, jede Menge Extrawaffen und Sound der Extraklasse machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Atari-Freak!

Best. Nr. PD290 7,- DM

Mega Musix 1+2

Für alle Freunde des Benjy-Soundmonitors habe ich hier ein echtes Juwel! Auf dieser doppelseitig bespielten Diskette findet Ihr 14 fertige Musikstücke, die sich auch leicht in eigene Programme einbauen lassen! Die Musikstücke wurden von Christian Düsterhöft geschrieben und es sind ein paar echte Ohrwürmer dabei!

Best. Nr. PD 291 7,- DM

Cass-To-Disk

Auf dieser doppelseitigen Disk befinden sich 22 Anwenderprogramme, wobei es sich hauptsächlich um diverse Kopierprogramme handelt. Der größte Teil der Kopierprogramme ist zum kopieren von Cassette auf Diskette ausgelegt. Wer eine Datasette und noch ein paar Cassettengames `rumliegen hat sollte sich diese Disk auf keinen Fall entgehen lassen. Als Bonbon findet Ihr hier auch den OS-Loader, mit dem sich Spiele für den alten 400.er - 800.er auf jedem XE/XL laden lassen!

Best. Nr. PD 292 7,- DM

Ballermann 2

Ein nettes Actiongame im Stil von Fort Appocalypse erwartet Euch mit Ballermann 2. Natürlich kann die Grafik sich nicht mit dem Hit messen, aber dennoch macht es großen Spaß sich durch die einzelnen Bildschirme zu ``BALLERN" und dabei Leute zu retten. Ein nettes Game für zwischendurch!

Best. Nr. PD 293 7,- DM

Wheel of Fortune+Big Foot

Wer sich gerne Glücksrad ansieht wird mit Wheels of Fortune sicher seine Freude haben, denn hiermit kann man recht gut am Atari Glücksrad zocken! Das Programm hat nur ein Problem, es ist alles in englischer Sprache! Wer aber halbwegs Englisch kann, dem steht nichts mehr im Wege. Gute Grafik und brauchbarer Sound sowie jede Menge Extras wie Extradrehfelder oder das Bankrott-Feld zeichnen dieses Game aus.



Mit Big-Foot haben wir dann noch ein typisches Sammelspiel mit zwar einfacher Grafik aber viel Fun! Man muß nur auf dem Bildschirm verstreute Edelsteine etc. aufsammeln und darf sich von den fiesen Monstern nicht erwischen lassen. Zuerst ist's noch recht einfach, aber ab dem 4.ten Level muß man schon auf der Hut sein, sonst sind die 3 Bildschirmleben schnell futsch!

Best. Nr. PD 294 7,- DM

Basic Hits 1

Zum guten Schluß habe ich dann noch eine Sammlung aus Basic-Spielen, die es echt in sich haben. Mit IQ erwartet Euch ein recht guter Solitär-Verschnitt, und wer gerne Schiffe versenken spielt wird mit dem einfach gemachten Seabattle sicher seine Freude haben. Für alle Othello-Freaks haben wir dann noch Super-Reversion, ein recht schnelles Othello-Game für 1-2 Spieler. Besonders die gute Grafik und der spielstarke Computergegner machen dieses Game zu etwas besonderem.

Den Schlußpunkt setzen dann noch eine kleine Basicdemo, ein einfaches Black-Jack-Spiel und ein Programm, mit dem sich Print-Shop Grafiken ins Micropainterformat konvertieren lassen.

Best. Nr. PD 295 7,- DM

So, das war's dann auch schon mal wieder! Ich hoffe, es war etwas für Euch dabei und sage dann einfach mal Tschüß bis zum nächsten mal!

Sascha Röber

Aktuelle Produktinformationen



Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 4/95

Hallo Leute!

Wieder einmal ist es soweit, ein neues PD-Mag ist fertig! Wie immer habe ich viel Zeit und Arbeit darin investiert, ein gutes Mag zu schreiben. Natürlich enthält das Mag einen großen Textteil, ganze 6 Softwaretests, einen Hardwaretest, Leserbriefe, interessante News, brandneue Tips zu Computerspielen, einen neuen Teil des Assemblerkurses und vieles mehr, im ganzen über 100 Bildschirmseiten Text!

Aber auch die Software kommt nicht zu kurz, ganz im Gegenteil! Diese Ausgabe bietet mal wieder für jeden etwas. Für den Anwenderfreak haben wir neben dem immer vorhandenen



CSM-Editor auch noch ein leistungsstarkes Tape to Disk Kopierprogramm und ein Programm zum konvertieren von Print-Shop Grafiken ins Micropainterformat und andersrum!

Der Spielefreak kann sich über diese Games freuen:

Stargun - Ein nettes Ballergame

Railking - Eine Wirtschaftssimulation für bis zu 4 Spieler. Versuche Dein eigenes Eisenbahnimperium aufzubauen. Die generischen Spieler können vom Computer gesteuert werden!

Galactic - Ein super Galaxian-Clone mit toller Grafik!

Reverse - Eine Othello-Variante mit sehr guter Grafik und spielstarkem Computergegner!

Insects - Ein durchaus nett gemachter Centipede-Clone!

Clash - Ein Strategiespiel für 2 Personen, sehr dem bekannten Archon ähnlich!

Dandy - Ballerspaß à la Gauntlett

Zu guter letzt kommt dann auch der Demofreak zu seinem Recht. Als Demos hätten wir die Diktace-Demo anzubieten, die eine Digimusik spielt, und dann ist da noch die zweite Seite der HALLE-Projekt 1994 Demo, die gleicht mit mehreren kleinen Demos aufwartet.

Wie Ihr seht ist wirklich für JEDEN etwas dabei! Deshalb zögert nicht mehr länger sondern bestellt Euch das neueste PD-Mag noch heute!

Sascha Röber

Best. Nr. PDM 495 DM 12,-

Beachten Sie bitte das günstige ABO-Angebot auf Seite 48!

SYZYGY 4/95

Hallo Freunde und Abonnenten des SYZYGY. Wir dürfen wieder mit Stolz behaupten, ein umfangreiches Magazin auf die Beine gestellt zu haben, das Euch sicherlich lange an Eurem XL/XE fesseln und für Leselaune sorgen wird. Da es leider mit Neuheiten noch nicht ganz so rosig aussieht, haben wir ein paar Spiele auf dem Prüfstand, die zwar schon älteren Datums sind, aber die hier in Deutschland oft gar nicht bekannt sind. Also im Prinzip doch Neuheiten, je nach Ansicht. Man kann alles drehen und wenden, wie man es will.



Auf dem Prüfstand sind u. a. Thinker, Whoops, Misja/Fred, Mines, Saper Constructor, Simple Minds, Top Magazin Gold und noch einiges mehr. Außerdem berichten wir über die XL/XE-Messe in Hanau, haben wieder einige alternative Texte, über die wir aber noch nicht soviel verraten wollen, weil sich da vielleicht bis Fertigstellung des Magazins noch der eine oder andere Text ändern kann, und wir diesen Text hier relativ früh abliefern müssen, damit er noch ins ATARI magazin kommt. Wer sich für Hardware interessiert, darf sich über einen Test des 4-Bit Sound-Digitizers erquicken, der nun endlich wieder erhältlich ist.

Was gibt es sonst noch, natürlich Leserbriefe, einige Neuheiten, die in den nächsten Monaten kommen werden, also eigentlich recht viel, was das XL/XE-Herz braucht. Das neue SYZYGY ist für Euren XL/XE wie eine Frischzellenkur von Innen und bietet für wenig Geld viel zum Lesen, garantiert Fremdsystemfrei! SYZYGY wird bleiben, für was es stand und auch weiterhin stehen wird: Ein umfangreiches, in den Augen vieler Freaks

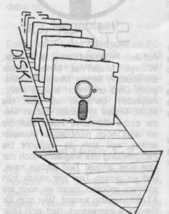
geniales, Undergroundszenemagazin. Im SYZYGY kommen die Infos nicht über irgendwelche Hügel, sondern direkt aus der Szene, da weiß man was abgeht.

Schaut Euch diese Ausgabe mal an, falls Ihr das SYZYGY nicht im Abo habt, Ihr werdet sicherlich erstaunt sein, wieviel Infos man den Usern doch noch bieten kann. Cheers, Euer SYZYGY-Team Markus & Stefan.

Best.-Nr. AT 332 DM 9,-

DISK-LINE 35

Zwei Disketten prallgefüllt mit verschiedenen Programmen und ihren Anleitungen warten wieder darauf, von Euch entdeckt und ausprobiert zu werden!



Den Anfang macht der **UMLAUTUMWANDLER**: Da nicht alle Textverarbeitungen dieselben Zeichen bei den Umlauten verwenden, kann man das Programm sehr gut dafür einsetzen; es läuft in ATARI- und Turbo-Basic und berücksichtigt sogar Wörter, bei denen eine Umwandlung zu Fehlern führen würde, langes manuelles Konvertieren und Nachkorrigieren entfällt also.

Wer einen EPSON-STYLUS-Drucker oder einen kompatiblen besitzt, wird auch den **STYLUS-LISTING-DRUCKER** gut gebrauchen können, denn der kann mit dem List-Befehl abgespeicherte Basic-Listings mit dem originalen ATARI-Zeichensatz ausdrucken.

Ebenso hilfreich ist **TURBO-ATH** (ATARI-TEXT-HILFE). Mit diesem Programm kann man in ganz normalem ATARI-Basic Buchstaben und Texte in Grafikbilder bringen, wobei man noch nicht einmal eine lange Initialisierungszeit abwarten muß, denn dank der Stringroutine ist das Programm sozusagen in Sekundenschnelle einsatzbereit!

Eine Verschönerung des Graphics 0 - Bildschirms bieteten die **GRAPHICS 0 - DLI'S**, denn hier kann man nicht nur einfach und schnell jeder Zeile eine eigene Farbe zuweisen, sondern auch der Schrift!

Tabellen erstellen ist in Zukunft auch kein Problem mehr, denn der **TABELLENDRUCKER** nimmt einem die meiste Arbeit davon ab und ist dabei auch noch sehr komfortabel.

Dann wäre da noch die **MONDPHASENBERECHNUNG**, ein kleines amüsantes Programm, das je nach Geburtsdatum die Mondphase errechnet und daraufhin einen Text ausgibt, was es damit auf sich hat.

Interessant ist auch die **ATARI-GRAFIKDEMO II** mit bunten Bildern in Graphics 15 und einem schönen Regenbogen-Vorspann.

Die spielerischen Kräfte werden auch wieder gefordert, denn man kann im Spiel **KITTEN** einem Kater helfen, die Hürden bis zu seiner Kätzin zu überwinden, denn es gilt, Blumen einzusammeln, ohne auf Sprungfedern, Leitern und andere Hindernisse zu treffen. Dazu kann man noch seinen eigenen Bildschirm mit einem Editor erstellen.

Außerdem gibt es noch den ersten Teil von **TAPS** zu sehen (Abk. für THE ALTMAYER PICTURE SHOW): Gescannte und konvertierte Bilder in höchster Auflösung werden nacheinander geladen und dann präsentiert, wobei Comic-Figuren und eine Menge anderer Motive dabei sind.

Bei diesem Softwarerezept kann man nur eins tun: Gleich frisch aus der Softwareküche holen, ins Laufwerk schieben, Computer einschalten und sich dann überraschen lassen!

Achtung, Programmierer und solche, die sich darin versuchen: Laßt die DISK-LINE nicht im Stich und schickt mal wieder etwas, denn bei dem großen Softwaremangel freuen wir uns über jede Unterstützung, egal ob sie nun groß oder klein ist, deshalb zögert nicht und schickt uns Eure Programme!

Best.-Nr. AT 333 DM 10,-

WASEO Labouratorium

Hallo liebe Leser!

Wieder einmal liegt mir hier eine neue Programmsammlung von Thorsten Helbing zum testen vor. Das WASEO-Labouratorium umfaßt 3 Programme, die ich hier im einzelnen genau testen möchte.

Photocolorant

Dieses Programm erinnert von Aufbau her stark an den WASEO-Publischer. Das Menüprogramm ist identisch und daher ebenso komfortabel. Es läßt sich zügig mit dem Joystick oder den Cursortasten + Return bedienen und ermöglicht so schnelles Arbeiten mit dem Programm.

Das Hauptmenü ist unterteilt in folgende Punkte:

Grafik ansehen

Diskette/Album

Konvertieren

Laufwerksnr.

Schirm/Beenden

Der erste Menüpunkt sollte ja wohl klar sein, deshalb gehe ich gleich zu Punkt 2 über.

ATARI magazin - aktuelle Produkte

Diskette/Album:

Dieser Menüpunkt beherbergt das Untermenü für die Diskettenoperationen. Von hier aus kann man Bilder laden und speichern, komplette WASEO-Publischer-Photoalben oder einzele Photos laden und Photos aus den Alben auswählen. Es gibt auch eine Funktion um sich die Directory anzeigen zu lassen.

Konvertieren:

Dieser Menüpunkt ist eigentlich die Hauptsache bei diesem Programm, denn hier kann man geladene Photos, die beim WASEO-Publischer ja als Gr.8 Format vorliegen in Gr.15 Bilder umwandeln und umgekehrt aus Gr.15 Bildern Photos machen.

Das Umwandeln einer Grafik dauert ca. 1 Minute. Man kann dabei zwischen 3 verschiedenen Graustufen auswählen, in denen das Bild umgerechnet werden soll.

Laufwerksnr.:

In diesem Menüpunkt kann man direkt das Diskettenlaufwerk anwählen, mit dem als nächstes gearbeitet werden soll. Wenn man also z.B. 2 Floppys hat kann man praktisch mit 2 Disketten fast gleichzeitig arbeiten!

Schirm/Beenden

Von diesem Menüpunkt aus kann man entweder den Bildschirm löschen, das Programm beenden oder eines der beiden anderen Programme dieser Diskette starten.

Fazit:

Der Photocolorant ist ein sehr nützliches Konvertierungsprogramm, welches der Besitzer eines WASEO-Publishers unbebingt haben sollte, weil man sich damit leicht neue Grafiken erstellen kann.

Wer viel mit Gr.15 Bildern arbeitet sollte sich dieses Programm auch zulegen, da man damit auch auf den großen Berg WASEO-Publischer-Grafiken Zugriff hat!

Bedienbarkeit	8
Funktionalität	8
Nutzen	8
Gesamt	8

Graphics 0+12 Maskenersteller

Mit diesem Programm lassen sich ohne große Probleme Basic-Programme erstellen die in Gr. 12 ein schönes, mehrfarbiges Titelbild erzeugen. In Gr.0 sind zwar keine Farben, dafür aber verschiedene Schattierungen möglich. Die erstellten Titelbilder werden im List-Format gespeichert und können dann mit ENTER"D:*.*" eingeladen werden. Die Titelbilder können auch mit jedem beliebigen 9-Sektoren-Zeichensatz erstellt werden, und da das Menü dieses Programms identisch mit dem des Photocolorant ist, ist das Arbeiten mit diesem Programm echt ein Kinderspiel. Schon nach wenigen Minuten lassen sich beeindruckende Ergebnisse erzielen.

Fazit:

Wer mal seine Basic-Programme ein wenig verschönern möchte sollte sich dieses Programm nicht entgehen lassen. Das Arbeiten fällt mit diesem Programm echt leicht und die Ergebnisse können sich wohl sehen lassen, so daß ich dieses Programm uneingeschränkt empfehlen kann.

Bedienbarkeit	8
Funktionalität	7
Nutzen	9
Gesamt	8

Notizuhr

Dieses Programm ist im Grunde genommen ein Notizzettel, der auf sich aufmerksam macht. Mann kann auch dieses Programm sehr gut bedienen, da es das selbe Menüsystem besitzt wie die anderen 2 Programme. Dieses Programm zeigt eine vorher eingegebene Notiz zu einer vorher festgelegten Zeit an. So erinnert es z.B. an den Film, den man in 5 Minuten aufnehmen möchte etc. Das Programm kann 20 Notitzen à 40 Buchstaben verwalten.

Man kann also am frühen Morgen den gesamten Tag einplanen und der Computer erinnert an alles wichtige. Die eingegebenen Daten lassen sich auch speichern, was besonders nützlich ist, wenn man jeden Tag in etwa dasselbe zu tun hat (ich vergesse dann meistens die Hälfte!). Wenn alle Daten eingegeben sind und die Uhr gestellt wurde kann man das Programm aktivieren. Man sieht nun eine Digitaluhr am Bildschirm und wenn es Zeit ist gibt der Computer eines der vorher einzustellenden 5 Geräusche von sich und zeigt die Notiz an. Außerdem zeigt er an, wann die nächste Notiz dran ist.

Fazit:

Dieses Programm kann man eher als Softwarezugabe denn als ernsthafte Anwendung bezeichnen. Sicher, dieser Notizwecker kann schon nützlich sein, aber im Grunde genommen tut's der gute, alte Notizzettel auch immer noch!

Bedienbarkeit	8
Funktionalität	6
Nutzen	7
Gesamt	7

Gesamtes Fazit:

Das WASEO-Labouratorium bietet, wie schon viele andere Programme von Thorsten Helbing, gewohnt gute Qualität zum niedrigen Preis. Wer viel mit Grafiken zu tun hat kommt um diese Programmsammlung ohnehin nicht herum.

Durch den Masken-Ersteller wird die Sache besonders auch für den Einsteiger interessant!

Best. Nr. AT 331 DM 24.-

ADAX

von Markus Römer

Ja, ihr habt richtig gelesen, Markus RÖMER, nicht RÖSNER, testet heute hier ein paar Spiele. Markus (der andere) hatte die Tests zwar schon fertig, aber leider hat sie seine Harddisk gefuttert, und da er gerade knapp bei Zeit ist, darf (?) ich ihn vertreten.

OK, genug gesabbelt, fangen wir gleich an mit dem Spiel "ADAX", das neu im PPP-Sortiment ist.



ADAX, übrigens von LK Avalon, wird immer wieder als "Mission 2" gehandelt. Das stimmt insofern, daß das Spielprinzip - gelinde gesagt ähnlich ist. Da allerdings die Autoren verschieden sind, weiß man nix genaues...

Bei ADAX darf man (wieder 'mal) einem Soldaten helfen, seinen Job zu verrichten. Als Kämpfer in einer rosa Uniform rennt man durch schier zahllose Räume, muß Gegner erledigen, diverse Sachen einsammeln und dafür sorgen, daß man a) genug Munition und b) genug Energie hat. Wenn nämlich letztere ausgeht, war's das... Aufgabe ist es, wenn ich mich nicht irre, sechs Disketten zu finden, um den Planeten ADAX (aha!) zu verlassen (soviel habe ich von vor zwei Jahren noch behalten, mein polnisch ist nämlich gleich Null...).

Anfangs war ich von dem Spiel ein wenig enttäuscht; soundmäßig bleibt ADAX doch etwas hinter "Mission" zurück - wie oben gesagt, der "Sound" ist "mäßig". Die Grafik ist hingegen ganz in Ordnung, ADAX kann mit mehrfarbigen Playern aufwarten. Dafür könnte die Animation etwas flotter sein. Was mich außerdem ziemlich gestört hat ist die Tatsache, daß ich Anfangs nur drei Schuß Munition habe, was nicht gerade lange hält.

Aber mit der Zeit bekommt ADAX doch seinen Reiz: Man muß seine Munition eben einteilen, außerdem kann man seltsamerweise gegnerische Soldaten mit einem einfachen Fußtritt ins Nirvana schicken (Stahlkappenschuhe, nehme ich an...). Zudem findet man hin und wieder auch Munition, und manchmal schieße ich auch in Bodenhöhe, allerdings habe ich nicht den Hauch einer Ahnung, wieso...

Und was dann das Spiel am Ende doch noch interessant macht, sind diverse "Teleporter", die man an verschiedenen Stellen findet. Geht man zu diesen Teilen, sieht man eine Landkarte mit etwa sechs Punkten, die man anwählen kann, und nach einem Knopfdruck und einem kurzen animierten Zwischenbild befindet man sich an anderer Stelle des Komplexes. Dadurch wird die Motivation gleich wieder gesteigert.

Fazit: ADAX wäre vor ein paar Jahren ein riesiger Hammer gewesen - wie fast alle Polenspiele, die seit etwa '92 zu uns kommen. Aus der Masse ragt das Spiel zwar nicht sehr weit hervor, kann aber doch eine gewisse Zeit motivieren. Also: Es gibt bessere, aber auch weit schlechtere!

Best.-Nr. ATM 23 DM 26,90

Hans Kloss

Als zweites Spiel habe ich mir "Hans Kloss" von LK Avalon vorgenommen. Da mich vom Cover ein Soldat anschaut, der offensichtlich ein hohes Tier der deutschen Wehrmacht ist, muß ich wohl mit der Vorgeschichte beginnen...



Also, man stelle sich folgendes vor: Europa, wohl 1943-44. Der zweite Weltkrieg ist auf seinem Höhepunkt. Hitler hat seinen Wissenschaftlern den Auftrag gegeben, eine neuartige Waffe zu bauen, die die Alliierten daran hindern soll, ihn in seinem Größenwahn zu stoppen.

Allerdings haben die Alliierten davon Wind bekommen, und so wird der erfahrene Agent Hans Kloss in den Nazibunker eingeschleust, mit der Aufgabe, alle Dokumente, die zum Bau der Wunderwaffe nötig sind, einzusammeln und damit an die Oberfläche zu gelangen, damit ihn seinerseits ein Helikopter einsammeln kann.

Nun, damit dürften Bedenken bezüglich des Covers wohl ausgeräumt sein, ebenfalls die zahlreichen Hakenkreuze und "Hitlerbilder" im Spiel. Es hätte mich zwar sehr befremdet, wenn ein rechtes Spiel aus Polen gekommen wäre, aber IDIOTEN gibt's berall...

Gut! Nach dem Laden erwartet einen ein wirklich sehr gut gemaltes Titel-

Aktuelles im AM

bild. Keine Animation, aber ein hübsches Bild von Hans Kloss, schon im Dienstdress, sprich: In deutscher Uniform. Dazu läuft eine wirklich gute Musik.

Ein Druck auf den Feuerknopf läßt das Spiel beginnen, und wer ein gutes Spiel aus Polen erwartet, der wird nicht enttäuscht: Die Grafik ist gut gemacht und sieht edel aus, der Sound (noch der aus dem Titelbild) geht ins Ohr, lediglich die Animation von Hans hätte beim Springen ein wenig fließender sein können. Aber wer will denn mosern...?

Tja, und so darf man den Komplex durchforsten, mit allen Hindernissen die es so gibt. Natürlich muß man auch auf seine Verpflegung achten, aber da muß man aufpassen, denn die Nahrung der Deutschen im Zweiten Weltkrieg war offenbar nicht 100%ig genießbar... Gegnerische (sprich: deutsche) Soldaten gibt es nicht, nein, Hitlers Leute hatten schon winzige "Suchpanzer" oder so, die einen gewaltig stressen können.

Der gesamte Komplex scheint sehr groß zu sein, insgesamt muß ich sagen: Respekt! Das Spiel macht insgesamt einen sehr guten Eindruck. Ach ja, drückt doch 'mal die Leertaste, die den Pause-Modus aktiviert: Lustig, finde ich...

Fazit: Wer nicht generell etwas gegen Spiele mit Hakenkreuzen hat, kann an "Hans Kloss" durchaus seinen Gefallen finden. Und da man ja selbst Gegner dieser Kreuze (und somit der Nazis) ist, macht mir das keine Probleme. Das Spiel ist jedenfalls ein wirklich gutes Jump'n'Run!

Best.-Nr. ATM 24 DM 26,90

Special Forces
Operation Blood II

So, und hier ist nun der dritte Test für heute. Es handelt sich um den Nachfolger des Klassikers "Operation Blood", das seinerseits die Umsetzung des Spielhallen-Games "Operation Wolf" ist.

Leider kann ich den Test nicht ganz so schreiben, wie ich es gerne machen würde, denn leider hatte meine Floppy gerade keine Lust, das Game zu laden. Ob es an meiner Speedy liegt (trotz Abschaltens) oder wieso, weiß der Geier. Jedenfalls muß ich meine Erinnerung einschalten, aber das müßte wohl klappen...



Das Spielprinzip dürften die meisten wohl kennen: Eine Landschaft scrollt langsam über den Bildschirm, aus den verschiedensten Verstecken tauchen gegnerische Soldaten auf, andere Kämpfer rennen durch die Szenerie, und alle versuchen, mich abzuballern. Meine Aufgabe ist es, das zu verhindern und die Typen meinerseits abzuballern. Aber eins nach dem anderen...

Nach dem Laden erscheint ein Titelbild (oder SOLLTE...), das den Namen des Spiels verrät und einige Informationen über die Programmierer preisgibt. Außerdem rollt immer mal wieder ein Panzer über den Bildschirm, bleibt zwischendurch stehen, dreht sich und schießt in Richtung des Betrachters. Trifft er den Namensschriftzug, bekommt der sogar ein Loch. Gut gemacht, finde ich.

Drückt man <START> oder den Feuerknopf, kommt man in einen kurzen Zwischenbildschirm und von dem ins Spiel.

Und eben das macht einen noch besseren Eindruck als das des Vorgängers. Die Grafik ist noch detailierter, wenn auch etwas blaß. Die Gegner haben sehr viele Schutzmöglichkeiten, es tauchen auch noch mehr schwere Gegner auf: Der Hubschrauber aus Operation Blood I wurde durch einen Kampfflieger ersetzt, Lastwagen fahren durch's Bild, in manchen Leveln gibt's sogar Kampfschiffe, die in einem Fluß fahren.

Wie beim Vorgänger muß man versuchen, die Gegner zu erledigen, bevor man selbst am Ende ist. Am unteren Rand des Bildschirms kann man diverse Facts ablesen, z.B. die eigene Munition, die Anzahl der noch abzuschießenden Gegner, die Anzahl der eigenen Leben...

Der WAS??? Ja, es stimmt! Bei Special Forces hat man mehr als nur ein Leben. Und das macht die Arbeit ein wenig einfacher. Die Zusatzmunition, die es gibt, liegt übrigens nicht mehr auf dem Boden 'rum, sondern kommt an Fallschirmen vom Himmel geschwebt...

Insgesamt macht Special Forces einen sehr guten Eindruck. Sehr positiv fällt auf, daß man es (wie den Vorgänger) mit einer Maus spielen kann, was die ganze Sache wesentlich vereinfacht.

Und da ist auch der erste (und einzige) Kritikpunkt: Special Forces ist etwas zu einfach!!! Durch die mehreren Leben und die reichliche Zusatzmunition kommt man zumindest mit der Maus nach einiger Zeit fast zwangsläufig ans Ende, wo ein letzter Panzer darauf wartet, dem Spieler den Garaus zu machen. Jetzt kommt es nur noch darauf an, ob man noch genügend Granaten hat oder nicht...

Fazit: Special Forces ist ein würdiger Nachfolger von Operation Blood.

Grafik und Sound sind wirklich vom Feinsten, leider ist das Spiel im Vergleich zum Vorgänger zu leicht geworden. Wen das nicht stört, bekommt mit Special Forces ein geniales Spiel, mit dem man sich viel Zeit um die Ohren hauen kann!

----HITTIP----

Best.-Nr. ATM 25 DM 26,90

Oldie Ecke

Dracula-The Count

Ach ja, Transsilvanien, Heimat der netten Mädels, leckeren Weine und beißender Vampire! Viele Sagen gibt es um diesen Flecken Erde, doch die bekannteste ist wohl die von Dracula, dem staatlich anerkannten Lebenssafttester. In diesem kommerziellen Grafikadventure aus dem Jahr 1982 landet man im Schloß des Grafen Dracula und muß versuchen, daraus zu entwischen.



Zu Anfang findet man sich in einem Bett liegend, es ist später Nachmittag, man hat verschlafen und am Hals findet man 2 blutige Einstiche! Oh, Oh! Naja, immerhin muß ein Vampir einen ja mehrmals erwischen, bevor man selbst Hunger auf Blut bekommt, also ist noch nicht alles verloren. Nun muß man also in guter, alter Adventuremanier das Schloß nach einem Ausweg absuchen und dabei allerlei Dinge benutzen usw...

Das Adventure ist leider in Englisch geschrieben und es werden auch recht gute Englischkenntnisse benötigt, um das Spiel lösen zu können.

Die Grafiken zu den einzelnen Räumen sind teilweise sehr gut gezeichnet und auf wichtige Gegenstände oder mögliche Wege weis das Spiel von alleine hin. Der Parser ist mit ca. 120 Wörtern sehr gut und wenn man mal nicht weiterkommt kann man mit HELP immer mal einen guten Tip bekommen.

Fazit: Dracula ist wie zu dieser Zeit üblich ein Grafikadventure ohne Sound, dafür aber ansonsten sehr ausgereift. Durch den guten Parser läßt sich das Spiel leicht steuern und die Atmosphäre kommt gut rüber. Nach kurzer Zeit wirkt The Count sehr fesselnd und die Möglichkeit den Spielstand zu speichern setzt dem guten Gesamteindruck noch das i-Tüpfelchen auf. Wer halbwegs englisch versteht wird mit The Count seinen Spaß haben!

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Parser	9
Atmosphäre	8
Motivation	8
Gesamt	8

Sascha Röber

SYZYGY 3/95

Wiedermal ist eine Diskette dieses Magazins fertig geworden und man darf gespannt sein, welche Texte sich diesmal darauf angesammelt haben. Auf dem Etikett gibt es jedenfalls schonmal ein Ei mit verschiedenen Mustern zu sehen, was wohl ein bischen an die frohe Osterzeit erinnern soll. Leider wird nach dem Booten wieder das alte Titelbild mit der alten Musik ohne einen Scrolltext präsentiert. Wenn man schon kein neues Titelbild hat, dann sollte man doch wenigstes einen kurzen Begrüßungsscroller schreiben, sonst wirkt es irgendwie karg und unvollständig.

Als erstes kommt natürlich das Vorwort an die Reihe, das man diesmal sogar unter der Überschrift "Herzlich Willkommen" lesen kann. Was darin steht, klingt allerdings leider weniger positiv: Stefan schreibt, ihm habe wiedermal niemand gesagt, bis wann er das Magazin fertig haben müsse (Tip: Mal Herrn Rätz nach den nächsten Terminen fragen) und daß er es sich deshalb in zwei Tagen aus den Fingern hätte saugen müssen.

Außerdem hätte er nur noch wenig Motivation und ihm und Markus ginge so langsam der Spaß und die Lust verloren, am SYZYGY weiterzuarbeiten, da kaum Resonanz käme (wobei ich mich, ehrlich gesagt, auch frage, woher sie denn kommen soll, wenn der Leser sich dauernd die sich immer wiederholenden Klagen der Herausgeber anhören muß, statt zum Mitarbeiten mit Preisen und ähnlichem ermuntert zu werden), aber er meint, es wäre langsam Zeit, mehr zusammenzuarbeiten und alle sollten mal schreiben, was sie davon halten und das SYZYGY möglichst unterstützen.

Natürlich, die Mitarbeit der Leser ist immer wichtig, denn auch das beste Magazin kann nur überleben, wenn auch genug Leute da sind, die sich dafür interessieren. Vielleicht können ja doch noch einige Leser etwas für das SYZYGY tun und damit beweisen, daß es unter den ATARI-XL/XE-Freunden noch aktive Leute gibt, die gern etwas für mehr Lesestoff sorgen wollen. Wieder etwas mehr positiv teilt Stefan mit, er habe im Mai Urlaub und könne sich dann ausgiebig ums SYZYGY und das neue Menüprogramm mit Finescrolling und anderen Raffinessen kümmern. Darauf kann man schon gespannt sein, also auf keinen Fall die nächste Ausgabe verpassen!

In den nächsten zwei Rubriken gibt es leider nichts nennenswertes zu berichten, da das Impressum sich nicht geändert hat und die ``Credits" diesmal nicht vergeben werden konnten, da kein einziger Beitrag für das SYZYGY eingesendet wurde. Auch die Hot-News enthalten nur die Mel-

ATARI magazin - SYZYGY 3/95

dung, daß es eigentlich gar keine gibt, bis auf die Nachricht, daß Markus die Rechte an ein paar KE-Soft-Spielen gekauft hätte und sie zum Killerpreis verkaufe. Das ist leider schon alles.

Im Schlußwort wird noch dazu aufgefordert, daß von den Lesern doch mal News geschickt werden sollten, falls sie welche haben.

Wesentlich mehr Neugierde hat man da schon beim nächsten Text, bei dem es um eine ``Software-Aktion" des SYZYGY mit polnischen Programmierern gehen soll. Aber vorher sollen die Leser genug Interesse zeigen und das durch einen Spielekauf beweisen. Unter dem Text werden eine Reihe von Spielen aufgelistet, die man bestellen kann.

Leider wird aber nicht beschrieben, um welche Projekte es in den Verhandlungen mit den polnischen Programmierern geht. Das hätte man eigentlich dazuschreiben sollen, um die möglichen Käufer noch mehr dazu zu ermuntern, das Angebot zu nutzen. Man kann nur hoffen, daß das Interesse daran groß ist, denn daß die polnischen Programmierer Meister ihres Fachs sind, haben sie schon oft bewiesen (nur sollten sie ihre Anleitungen auch mal in Englisch schreiben und nicht immer nur in Polnisch, wie es ja bei sehr vielen Spielen aus Polen früher der Fall war).

Etwas Neues ist auch der Intro-Programmierwettbewerb. Man soll dabei ein Intro programmieren, welches beim Verlassen eine compilierte Turbo-Basic-Datei (*.CTB) starten kann. So ein neues Intro wäre für das SYZYGY echt nicht schlecht, denn immer nur dasselbe wird ja mit der Zeit etwas öde, auch wenn es sonst ganz ordentlich gemacht ist.

Stefan will dazu noch ein Projekt wiederaufleben lassen, und zwar das der PD-Spieletips. Deshalb fordert er alle auf, ihm solche Tips zuzuschicken, egal ob auf Diskette oder Papier, dann kann das Projekt gestartet werden. Die Chance, daß viele Tips zusammenkommen, ist dabei gar nicht schlecht, denn PD-Spiele gibt es ja tatsächlich ziemlich viele.

Ein weiterer Aufforderungstext darunter richtet sich an die Leser mit der Bitte, doch zu schreiben, wie man das SYZYGY noch interessanter gestalten könnte und welche Themen man noch aufnehmen sollte. Als Belohnung für diese Mühe bekommt jeder Schreiber einen Gutschein über 5 PD's, die man bei Stefan einlösen kann. Da dies eine sehr leichte Möglichkeit ist, etwas zum SYZYGY zu sagen und dabei gleichzeitig an neue PD's zu kommen, sollten doch einige Leser das Angebot nutzen und etwas von sich hören lassen.

Nun folgen zwei Rubriken über die ARGS-Hardware. ARGS ist die Abkürzung für ABBUC-Regional-Gruppe-Stuttgart, die schon einiges im Hardwarebereich für den XL/XE entwickelt hat. Wen das interessiert, der bekommt eine ganze Menge geboten und sollte sich die Texte auf jeden Fall einmal gründlich durchlesen.

Von der Rubrik ``Hilfe, ich habe ein Problem", stellt Stefan fest, wurde bisher noch kein Gebrauch gemacht. Dabei kann jeder, der bei irgendeiner Soft- oder Hardware-Angelegenheit ein Problem hat, hier kostenlos Hilfe erhalten. Und Probleme hat man, besonders als Anfänger, immer. Deshalb können sich hier immer Leute melden, die irgendein Problem haben, und sei es noch so klein. Auch kleine Probleme müssen gelöst werden!

Dann findet wieder ein kleiner Wettbewerb statt, bei dem diesmal die

SYZYGY - ATARI

Teilnahmebedingung ganz einfach ist: Man muß nur einen Textbeitrag für das SYZYGY abliefern. Unter allen Einsendern werden eine Reihe von bekannten Spielen und diverse Polenspiele verlost. Also eigentlich ganz einfach, und da die Teilnehmerzahl in der Vergangenheit die Anzahl der Preise nicht überstieg, besteht eine gute Chance darauf, hier etwas zu gewinnen.

Mitmachen lohnt sich also wirklich!

Danach folgt ein Interview mit Markus Rösner. Wer mehr über den Co-Herausgeber des SYZYGY erfahren will, kann hier eine Menge lesen.

Im Text darunter geht es um "Polenspiele von A bis Z". Es werden einzelne Spiele vorgestellt und kurz beschrieben. Diese Rubrik soll als Serie auch in den nächsten Ausgaben fortgestetzt werden. Hier hat man also eine gute Gelegenheit sich einen Überblick über die nicht wenigen Spiele, die in Polen programmiert wurden, zu verschaffen.

Nun gibt es drei Texte zu lesen, in denen eigentlich nichts weiter steht, als daß keine Texte geschrieben werden konnten, weil dazu von den Lesern nichts eingeschickt wurde. So wird gemeldet, daß dem SYZYGY die Spieletips ausgegangen seien, die Charts sogar mangels Interesse ganz beendet werden und das Leserforum diesmal auch keinen einzigen Beitrag enthält. Aber vielleicht wird das ja in der nächsten Ausgabe wieder besser.

Die Rubrik "Kleinanzeigen" wird nur von einer "Großanzeige" gefüllt, und zwar hat Stefan hier alles aufgeschrieben, was er zum Verkauf anbietet. Vielleicht ist für den einen oder anderen ja etwas Interessantes dabei, es ist jedenfalls ganz schön viel.

In der "Star-Trek-Corner" gibt es einen Kurzbericht über ein neues Spiel für alle Fans. Dazu gibt Stefan ein paar Beispiele. Danach kann man einen Satire-Text lesen, der sich "Kurz und bündig" nennt, aber in Wirklichkeit einen unheimlich langen Bandwurmsatz enthält.

Darauf folgen dann zwei Texte, in denen es um CD-Tips geht. Hier werden eine Reihe CD's vorgestellt, also was sie für Lieder enthalten, was sie kosten usw. Für Musikfans ist das sicher sehr interessant, auch wenn die CD's dort nur ziemlich kurz beschrieben werden.



Jetzt kommen die eigentlichen Testberichte an die Reihe. Besprochen werden ANTQUEST (ein Frage- und Antwortspiel), ATOMIC GNOM (ein Such- und Sammelspiel), DRAG (eine Variante von Boulder-Dash, bei dem man Diamanten in Höhlen sammeln muß), DREDIS (eine TETRIS-Variante), HERBERT (das berühmte Strategie-Action-Spiel mit der Ente aus dem AMC-Verlag), MIKE'S SLOTMACHINE II (hier wird ein Geldspielautomat simuliert), PARSEC XL (ein Ballerspiel), PUNGOLAND (ein Strategiespiel) und TALES OF DRAGON AND CAVEMEN (ein Such- und Sammelspiel aus dem Hause AMC).

Als letztes gibt es noch Public-Domain-Kurztests zu lesen, also werden hier verschiedene PD's kurz beschrieben und dann beurteilt. Das ist eine recht gute Idee, denn PD's gibt es wie Sand am Meer und so sieht jeder gleich, um was es sich auf der PD eigentlich handelt, denn allein der Name sagt manchmal ziemlich wenig aus.

Der letzte Text ist wie üblich die Vorschau. Allerdings hält sich Stefan hier mit Ankündigungen zurück, denn er meint, meistens komme es anders als man denkt (und da hat er durchaus recht). Man kann also gespannt sein, wie die nächste Ausgabe aussehen wird.

Auf der Rückseite der Diskette gibt es noch ein Spiel, diesmal ist es KARRIERE. Eigentlich in Basic programmiert, bietet es doch eine Menge farbige Grafik und die von Kemal Ezcan programmierte Titelmusik ``Money Makes The World Go Round", die sogar im Hintergrund abläuft, macht es noch interessanter. Eine Anleitung dazu kann ebenfalls ausgegeben werden, und so steht einem unterhaltsamen Spielspaß eigentlich nichts mehr im Weg.

Fazit: Obwohl das SYZYGY spürbar unter der mangelnden Beteiligung seiner Leser leidet, enthält es doch wieder Texte mit wissenswerten Informationen über Soft- und Hardware und andere Themen, die man schon lesen kann. Es wäre außerdem wünschenswert, wenn die Leserbeteiligung wieder zunimmt und das SYZYGY damit auch wieder Texte enthält, die von XL/XE-Freunden für XL/XE-Freunde geschrieben wurden, denn dazu ist es ja schließlich erfunden worden.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 329 DM 9,-

PD-MAG 2/95

Wiedermal gibt es eine neue Ausgabe des bekannten PD-Magazins von Sascha Röber, der nicht lockerläßt, seine Leser mit Texten und Software aus allen Bereichen zu versorgen.

Diesmal erscheint nach dem Booten etwas ganz Neues, und zwar ein Art grafisches Menü von Charly Danger, mit dem man nun wählen kann, ob man das Intro sehen oder gleich zum Hauptteil des PD-Mag übergehen will. Die Auswahl wird über den Joystick gesteuert.

Intro - PD Mag

Wählt man das Intro an, erscheint nach einiger Ladezeit ein Bildschirm, den man schon vom einjährigen Bestehen des PD-Mags her kennt. Tatsächlich ist es dieselbe Intro, nur der Text in der untersten Scrollzeile ist anders. Dort gibt Sascha bekannt, daß sich das Intro für diese Ausgabe leider im Postdschungel verlaufen hätte und er deshalb dieses nehmen und etwas abändern mußte. Aber eigentlich ist das nicht so schlimm, denn besonders die grafischen Effekte verlocken nochmal zum Anschauen.

Danach muß man leider nochmal neu booten, weil man das Introprogramm sonst nicht richtig verlassen kann.

Wieder beim Auswahlmenü angekommen kann man dann gleich den PD-Mag-Hauptteil ansteuern und bald darauf Saschas Vorwort lesen. Dies fängt diesmal etwas merkwürdig an, nämlich mit ``Autsch, aua, stöhn!", aber das hat auch seinen Grund, denn er hatte sich durch einen Unfall die Finger dermaßen verletzt, daß die Wunden mit Nadel und Faden behandelt werden mußten. Deshalb meint er scherzhaft, noch nie sei ihm eine Ausgabe so schwer von der Hand gegangen wie diese.

Ansonsten könne er sich über mangelnde Beteiligung aber nicht beklagen, besonders bei den Leserbriefen habe sich enorm viel getan. Damit ist das Vorwort auch schon beendet und man kommt mit oder ohne Musik (je nachdem, was man am Schluß

ATARI magazin-PD-MAG

gewählt hat) zum gewohnten Textauswahlmenü des PD-Mags.

Was gibt es dort denn unter den Neuigkeiten zu lesen? Nun, erstmal meldet Sascha, daß er das Schwestermagazin (das nicht über den Verlag Rätz herausgegeben wird) trotz der gesunkenen Leserzahl mindestens noch ein Jahr weiterführen will. Wie vielleicht noch nicht alle wissen, gab es dieses Magazin schon vor dem PPP-PD-Mag und seitdem laufen beide Magazine nebeneinander her. Eigentlich hätte dieser Text ganz gut ins Vorwort gepaßt, da dies ja extra für Meldungen, die nur das PD-Mag betreffen, reserviert ist.

News - News

Die anderen Neuigkeiten sind, daß ein bekanntes Szenemitglied (sehr zum Bedauern aller) die XL/XE-Szene verläßt, eine ABBUC-Regionalgruppe schon seit geraumer Zeit an einem Festplatteninterface für die ATARI-8-Bit-Computer arbeitet (das wesentlich billiger als die Black-Box sein soll, die zwar bisher die einzige Hardware-Erweiterung ist, die das ermöglicht, aber ja doch nicht gerade wenig kostet).



Armin Stürmer vom AMC-Verlag wieder voll da sei, sich die ABBUC-Mitgliederzahlen erholten (die Meldung ist allerdings schon wieder überholt, denn im neusten Magazin steht leider, daß sie inzwischen unter 600 liegen und es nun wirklich darauf ankommt, daß die restlichen Mitglieder fest zusammenhalten oder noch verstärkt Leute ansprechen, die zwar einen ATARI XL/XE besitzen, aber noch nirgendwo Mitglieder sind und sie darauf hinweisen, daß sie durch eine Mitgliedschaft dazu beitragen könnten, daß die Szene noch 4 bis 5 Jahre durchhält).

Desweiteren heißt es, daß es zwei neue Spiele aus Polen gibt und außerdem bald ein Laufwerk-Interface bei KE-Soft zur Umwandlung von 360 kB-PC-Laufwerke in ATARI-kompatible Floppys. Damit schließt er den Bericht über die Neuigkeiten ab.

Kommen wir nun zum ``Internen". Dort wird der Assemblerkurs von Heiko Bornhorst fortgesetzt und beim Wettbewerb konnte Sascha diesmal erfreulicherweise 4 Preise verteilen. Wie auch schon vorher gilt hier die Devise, daß man irgendein selbstgeschriebenes Programm (gleich welcher Art) einschicken kann und schon nimmt man am Wettbewerb teil. Außerdem findet man hier wieder das Impressum vor.

Hardwaretest

Ein Hardwaretest fehlt auch diesmal nicht, allerdings wurde er ausnahmsweise mal nicht von Sascha, sondern von Heiko Bornhorst geschrieben. Er beschreibt hier sehr ausführlich die Hardwareerweiterung BLACK BOX und alle ihre Möglichkeiten, wie sie aussieht, funktioniert und wie schnell sie ist. Außerdem hat er noch mehrere Skizzen eingefügt, damit man eine bessere Vorstellung von der Hardware und dem Menüaufbau der Funktionen bekommen kann.

Das Forum

Das Forum präsentiert sich in gewohnter Weise mit zwei Rubrikteilen Leserbriefe und den Kleinanzeigen. Beim letzteren weist Sascha nochmal ausdrücklich darauf hin, daß die Anzeigen nicht unbedingt etwas mit dem Computer zu tun haben müssen und fordert zu mehr Beteiligung auf, da es hier ziemlich wenig Einsendungen gab.

PD-MAG - ATARI

Softwaretests

Wenden wir uns nun den Softwaretests zu. Als kommerzielles Programm wird ALDAMAR getestet, ein Action/Strategiespiel, bei dem man in die Rolle eines Ritters schlüpft und nun wie damals Burgen zu erobern, Turniere auszufechten, Schwertkämpfe usw. zu bestehen hat. Wem das an das berühmte Spiel ``Defender Of The Crown" für den ST erinnert, der hat damit nicht unrecht, denn das Spielprinzip ist sehr ähnlich und fordert einiges an Geschicklichkeit und Strategie, so daß hier keine Langeweile aufkommen dürfte.

PD-Games

Außerdem werden noch zwei Spiele geprüft, die aber PD sind, dabei handelt es sich um KOENIGSDIAMATEN (ein Ein-Mann-Rollenspiel der einfacheren Art) und OLYMPIA (einem Sportspiel, das aber dermaßen einfach programmiert wurde, daß Sascha es nur mit "mangelhaft" bewerten konnte).

COPY 2000

Als Anwenderprogramm kommt COPY 2000 auf den Prüfstand, ein Kopierprogramm, das bis zu einem Megabyte an Daten kopieren kann. Wer eine 1 MB-Speichererweiterung für seinen XL/XE besitzt, der wird es sicher gut gebrauchen können, da damit sogar Disketten in doppelter Dichte in einem Durchgang kopiert werden können.

Rubriken

Auch die Top Ten der beliebtesten Programme ist wieder dabei und ebenso die Demo-Ecke, in der es diesmal um die BIG DEMO von HTT aus Holland geht und die Sascha in allen ihren Teilen vorstellt. Sie kann zwar nicht mit ausgefeilten Grafiken dienen, dafür aber mit einer Menge Musikstücken und einem riesenlangen Scroller (60 kB!), bei dem es drei Stunden dauert, bis er einmal bis zum Ende durchgerollt ist!

Wer sich dann sattgelesen hat, kann sich der Software widmen. Als erstes gibt es **COPY 2000** (jenes schon bei den Softwaretests erwähnten Kopierprogramm), dann **TERMIX** (einem Terminplaner, quasi wie ein Terminbuch auf Diskette), **PERCOM** (ein Prüfprogramm zum Finden von Diskettenfehlern), **VIRUSSCAN** (zum Aufspüren von Viren auf dem XL/XE.

VIRUS ?!?

Angeblich gibt es tatsächlich einen über Polen eingeschleppten Virus, der nach seiner Installation den Bootblock auf den danach eingelegten Disketten löschen soll. Deshalb sollte man vor dem Booten einer Diskette immer erst den Computer ausschalten oder den Virusscanner zu Hilfe nehmen).

Aber nun weiter mit den Programmen auf dem PD-MAG: **SPACEBALLS** (ein Weltall-Geschicklichkeitsspiel nach SQUASH-Manier, **BLIP** (ein weiteres Geschicklichkeitsspiel mit fliegenden Bällen), **DIGICONCERT** (wie der Name schon sagt, eine Demo mit Digitaler Musik), **WHITEHOUSE** (eine weitere Demo aus Polen), das ehemalig kommerzielle Spiel **SURF'S UP** (deutsch etwa: "Surf' drauflos"), was eine ganze Diskettenseite beansprucht und dann eine sehr gute **SOUNDDEMO** aus dem AMC-Verlag, die neben den Musikstücken auch animierte Grafik und vorbeifliegende Sterne bietet.

Fazit: Das PD-Mag präsentiert auch mit dieser Ausgabe wieder viel Lesestoff und Software in gewohnt guter Qualität und mit unterschiedlichen Themen. Zwei Disketten mit vier Seiten, gefüllt mit informativen Texten und Programmen zum Ausprobieren garantieren eine gute Zeit interssanter Unterhaltung mit dem XL/XE.

Thorsten Helbing

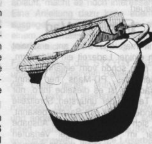
Best.-Nr. PDM 295 DM 12,-

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware mit umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, so daß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

Wichtig: Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise.

Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

ACHTUNG: Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

Restposten		
Numtris	AT 226	DM 5,00
Speed Fox	AT 252	DM 12,00
Boing II	AT 253	DM 9,90
Hart Hat Mack	AT 255	DM 12,00
Dracula the Count	AT 257	DM 15,00
Deluxe Invaders	AT 256	DM 9,90
Despatch Raider	AT 267	DM 15,00
Plastron	AT 163	DM 15,00
Galaxi Barkonid	AT 166	DM 12,00
Atomics	AT 101	DM 9,90
Mission Zircon	AT 215	DM 12,00
Galaxian	ATM 2	DM 12,00
Ballblazer	ATM 3	DM 12,00
Hardball	ATM 4	DM 12,00
Rescue on Fractalus	ATM 5	DM 12,00
The Living Daylights	ATM 9	DM 12,00
The Last Guardian	PL 14	DM 12,00
Forth Handbuch	AT 114	DM 6,00

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten, Tel. 07252/3058

Polen Games		
Captain Gather	PL 1	DM 14,00
Darkness Hour	PL 2	DM 14,00
Hydraulik/Snowball	PL 3	DM 14,00
Miecze Valdgira 1	PL 4	DM 14,00
Miecze Valdgira 2	PL 5	DM 14,00
Robbo	PL 6	DM 14,00
Vicky	PL 7	DM 14,00
Lasermania/Robbo Con.	PL 8	DM 12,00
The Convicts	PL 9	DM 14,00
Humanoid	PL 10	DM 14,00
Kult	PL 11	DM 14,00
Loriens Tomb	PL 12	DM 14,00
Magic Krysztalu	PL 13	DM 14,00
Smus	PL 15	DM 14,00
Syn Boga Wiatru	PL 24	DM 17,00

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! Power per Post

Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein, alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!!

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und

Sie machen ein Super-Schnäppchen!

ATARI magazin - Programmierkurs - ATARI magazin

Leitfaden VII

Wie immer heiße ich Sie herzlich willkommen. Der Programmaufbau ist entscheidend für die Wartbarkeit eines Programms.

Anforderungsänderungen, Portierungen auf andere Systeme oder nicht erfüllte Spezifikationen sind umso leichter zu erfüllende Aufgaben, wenn eine saubere Analyse und ein klarer Programmaufbau Hand in Hand gehen. Deshalb befaßt sich diese Ausgabe mit dem Programmaufbau.

Regel 30

Die Reihenfolge der Befehle soll der Reihenfolge der Ausführung entsprechen

Die Lesbarkeit eines Programms verschlechtert sich im erheblichen Maße, wenn die Befehlssequenz im Quelltext nicht der Ausführungsreihenfolge entspricht.

Schlecht:

```
10 IF A>100 THEN GOTO 30
20 GOTO 50
30 X=Y
40 Y=Z
50 ? " ...
```

In dem obigen Beispiel wird zweimal verzweigt, obwohl man dasselbe Resultat mit zwei aufeinanderfolgenden Anweisungen erzielen könnte:

Gut:

```
10 IF A<=100 THEN GOTO 40
20 X=Y
30 Y=Z
40 ? " ...
```

oder

```
IF A>100 THEN
  BEGIN
    X:=Y;
    Y:=Z
  END;
WRITE(' ...
```

Die Zeilen 10 bis 30 sind als eine Anweisung anzusehen, da sie zusammen logisch die IF-Anweisung darstellen.

Regel 31

Vermeiden Sie GOTO-Anweisungen

GOTOs sind in ATARI-BASIC vielfach die einzige Möglichkeit Kontrollstrukturen anderer Dialekte und Sprachen, wie z.B. die WHILE-WEND-Schleife in Turbo-BASIC, nachzuahmen, so daß man nicht vollständig auf sie verzichten kann.

Turbo-BASIC-Programme sollten keine GOTOs enthalten, da strukturierte Befehle zum Sprachumfang gehören. Viele werden sich jetzt vielleicht fragen, was so negativ am häufigen Gebrauch der GOTO-Anweisung ist.

Durch das häufige Verwenden werden Programme schlecht nachvollziehbar, da es, besonders bei längeren Programmen, sehr mühselig wird den Programmablauf zu verfolgen.

Regel 32

Ordnen Sie Ihr Programm in systematische Einheiten

Zerlegen Sie das Programm in Anweisungsgruppen, die unabhängig vom Rest des Programms getestet werden können. In Pascal nennt man diese Einheiten Prozeduren oder Funktionen, in C Funktionen und in BASIC Subroutines.

Diese besitzen nur einen Eingang und einen Ausgang, bildlich gesprochen. Mittels ``GOSUB" werden sie in BASIC aufgerufen und mit ``RETURN" verlassen. In Turbo-BASIC lassen sich Pascal-ähnliche Unterprogramme mit Hilfe von PROC-ENDPROC erstellen.

Regel 33

Verbessern Sie die Lesbarkeit durch Systematisierung

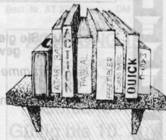
Beachten Sie sorgfältig die Beziehungen zwischen den Programmeinheiten (Modulen). Organisieren Sie die Module so, daß Ergebnisse nicht vorzeitig angezeigt werden oder versucht wird auf Daten zuzugreifen, die noch nicht eingegeben wurden. Überprüfen Sie die zeitliche Abfolge der Module, des Programms, um festzustellen, ob die Abfolge korrekt ist.

Regel 34

Vorsicht beim Optimieren!

Ihr Hauptziel ist klaren lesbaren Code zu schreiben. Wenn Sie das erreicht haben, können Sie mit dem Optimieren beginnen. Optimieren bezieht sich nicht nur auf die Maschine, sondern ebenfalls auf den Menschen, denn nicht optimierte Programme können frustrierend und nervenraubend für den Benutzer sein. (Dieses Problem trifft besonders auf On-line-Prozesse, wie z.B. Datenbankabfragesysteme, zu.)

Rainer Hansen



AM - Programmiersprachen

Programmiersprachen

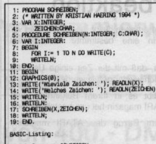
Teil IX

Nachdem in der letzten Folge der ANSI-Forth-Standard das Thema war, werden diesmal zwei kurze Draper-Pascal-Programme von Kristian Häring vorgestellt, dessen Linsengleichungsprogramm aus dem März/ April-Heft noch einigen Lesern in guter Erinnerung sein dürfte. Beide Programme, SCHREIBEN und STERNQUADRAT, befassen sich mit dem Thema der Darstellung von Grafik mittels Zeichen. Die Zeichen werden jeweils in einer FOR-TO-DO-Schleife durch die WRITE-Anweisung ausgegeben. Zum Vergleich habe ich das erste Programm in BASIC umgesetzt mitabgedruckt.

SCHREIBEN

Das erste kleine Programm erzeugt eine Linie, welche aus einem einzugebenden ASCII-Zeichen, das wiederholt ausgegeben wird, generiert wird; die Länge wird in Zeicheneinheiten eingegeben. Programmtechnisch ist das ganze so realisiert, daß das Programm in das Hauptprogramm, welches in den Zeilen 11 bis 19 steht, und das Unterprogramm SCHREIBEN(N:INTEGER; C:CHAR), welches in den Zeilen 5 bis 10 steht, aufgeteilt ist. In Zeile 17 wird das Unterprogramm vom Hauptprogramm aufgerufen.

Jetzt wird sich mancher fragen, warum man das Programm geteilt hat und nicht nur ein Hauptprogramm geschrieben hat, das alle benötigten Anweisungen enthält. Dazu ist zu sagen, daß man dieses kleine Programm nicht isoliert sehen darf. Dem Autor ging es bestimmt nicht darum ein Programm zu schreiben, das eine Linie ausgibt. Vielmehr wollte er ein oft benötigtes Unterprogramm entwerfen, das jeder in seine eigenen Programme einbauen kann. Das Hauptprogramm dient nur zur Demonstration der Routine, als Beispiel.



```
 1: PROGRAM SCHREIBEN;
 2: (* WRITTEN BY KRISTIAN HAERING 1994 *)
 3: VAR X:INTEGER;
 4:     ZEICHEN:CHAR;
 5: PROCEDURE SCHREIBEN(N:INTEGER; C:CHAR);
 6: VAR I:INTEGER:
 7: BEGIN
 8:    FOR I:= 1 TO N DO WRITE(C);
 9:    WRITELN;
10: END;
11: BEGIN
12: GRAPHICS(0);
13: WRITE('Wieviele Zeichen: '); READLN(X);
14: WRITE('Welches Zeichen: '); READLN(ZEICHEN);
15: WRITELN;
16: WRITELN:
17: SCHREIBEN(X,ZEICHEN);
18: WRITELN;
19: END.

BASIC-Listing:

10 REM Programm SCHREIBEN
20 REM Variablen
30 DIM ZEICHEN$(1)
40 N=0
50 REM Anfang des Hauptprogramms
60 GRAPHICS(0)
70 PRINT "Wieviele Zeichen: ": INPUT N
80 PRINT "Welches Zeichen: ": INPUT ZEICHEN$
90 PRINT
100 PRINT
110 GOSUB 200
120 PRINT
130 END
200 REM Unterprogramm
210 FOR I:=1 TO N:PRINT ZEICHEN$
220 PRINT
230 NEXT I
240 RETURN
```

STERNQUADRAT

Das nächste Programm, STERNQUADRAT genannt, zeichnet ein Quadrat, das aus lauter Sternen besteht. Die Seitenlänge wird in Zeile 8 eingegeben, die Koordinaten der linken oberen Ecke des Quadrates in den Zeilen 10 bis 12. Das Programm hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem oberen Programm, hier wird jedoch die GOTOXY(X,Y)-Anweisung verwendet, um den Cursor auf eine bestimmt Position zu setzen. Zeile 17 zeichnet die linke Kante, Zeile 18 die obere, Zeile 19 die rechte und Zeile 20 die untere. Die WAIT(50)-Anweisung in Zeile 16 sorgt dafür, daß der Betrachter den Aufbau mitverfolgen kann.



```
 1: PROGRAM STERNQUADRAT;
 2: (* WRITTEN BY KRISTIAN HAERING *)
 3: VAR S,I:INTEGER;
 4:     X,Y:INTEGER;
 5: BEGIN
 6: GRAPHICS(0);
 7: WRITELN;
 8: WRITE('Seitenlaenge  (2..20): '); READLN(S);
 9: WRITELN;
10: WRITELN('Koordinarten der linken oberen Ecke: ');
11: WRITE('Zeile  (z.B. 2): '): READLN(Y);
12: WRITE('Zeile  (z.B. 2): '): READLN(X);
13: GRAPHICS(0)
14: GOTOXY(X,Y);
15: FOR I:= 0 TO S DO BEGIN
16:    WAIT(50);
17:    GOTOXY(X,Y+I); WRITE('*');
18:    GOTOXY(X+I,Y); WRITE('*');
19:    GOTOXY(X+S,Y+S-I); WRITE('*');
20:    GOTOXY(X+(S-I),Y+S); WRITE('*');
21: END;
22: WRITELN; WRITELN;
23: END.
```

In der nächsten Folge wird wiederum ein Programm von Kristian Häring veröffentlicht.

Rainer Hansen

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name   Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten)   O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 5/95

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-

(Frühling 1995) - Hier nun die Gewinner

1. DISK-LINE-Geburtstagsdemo (Andre Heinze)
2. Globus (Alexander Blacha)
3. Disketui (Raimund Altmayer)
4. Display-List-Scroller (Heiko Bornhorst)
5. DISK-LINE-Weihnachtsmusik (Uwe Jacob)
6. Display-List-Analyzer (Heiko Bornhorst)
7. Batch-File-Enhancement (Torsten Karwoth)
8. Funktionsmaler (Kay-Uwe Hantsch)
9. DISK-LINE-Titelbild (Raimund Altmayer)
10. CADT (Christoph Ballhause)

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/94

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 40,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/94 DM 40,-

SYZYGY 1-6/94

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 30,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/94 DM 30,-

PD-MAG Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/95 DM 25,-

SYZYGY Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/95 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058